お待たせしました!! ドラクエVII画面公開!! さらに詳しくFFVIII!!

# じゅげむ Jugemu

大人のための月刊ゲーム誌

9

定価 ¥490

中村光一が語る
## サウンドノベル進化論

INTERAVIEW 韮沢 靖 松本梨香

緊急発表
## ドラゴンクエストVII
ドラクエ最新作は立体画面だ!!

体験版でここまでわかった!!
## FF(ファイナルファンタジー)VIIIの完全解剖

『チョコボの不思議なダンジョン2』『エアガイツ』『アナザー・マインド』ほか
### 特報「スクウェア」夏の超新作

夏休み特別企画
### 自分だけのゲームを創ろう!!

セガ最新ゲーム機の対応ソフト続々公開
### ドリームキャスト[COUNT DOWN!!]

飯野賢治が自ら語る『D2』の世界
### 『Dの食卓2』「戦闘とリアルワールド」

ピカチュウが30男の心をつかんだ!!
### 大人のためのポケモンスタジアム

妖怪? 幽霊? 怪現象?
### 本当にあったゲーム業界こわい話

女性読者必見!! 美少年づくし
### 美少年ゲームの密かな愉しみ

DEEP FEAR／ALIVE／メタルギア ソリッド／ビートマニア
ダービースタリオン98／ASTRO NOKA／ガンバァール

ゴルフ、ジェットスキー、山登り、スキューバ、スカイダイビング、ダンス、ボーリング…etc.
## ゲームで遊べる「趣味」大百科



http://www.recruit.co.jp/jugemu/

森 ひろこ

## ステハニーの日記

今朝はちょっとした事件だったわ。
実は、きのうの夜、外泊しちゃったの。(注1)
うひひ。そのまま会社に行ったものだから、
きのうと同じ服だってこと、取り巻きたちに
気づかれちゃって、(注2)大騒ぎになっていたわ。(注3)
ごめんね。みんな。

テクモの新ソフト『影牢』(注4)の仕事をバリバリ
かたづけていると、(注5)おちゃめなこと思いつい
ちゃった。プ企(注6)のドアにタライを仕掛けて、
誰かが部屋に入ってきた瞬間、「ゴーン」と…。(注7)
ほんと人を罠にはめるってゾクゾクするわ。
汚れを知らない天使の心にも小悪魔が
住んでいた(注8)のね。ぽてちん。

罠を仕掛け終わったら、ちょうど佐伯が
来たの。天使…いや私は急いで部屋に入ろうと
ドアを開けたわ。その瞬間、「ゴーン」と…。
もう少しで息の根が止まるかと思ったわ。(注9)
さすが、佐伯。あどれなりん。(注10)
するとカレ
「何ひとりで遊んでんだア…」って。
また、私に遊んでほしいのね。
ダーリンったら、
あまえんぼさんっ。

(注1)酔いつぶれて、駅のベンチで寝てしまった。ホントに外泊である。うひひ。
(注2)におうのだ!。
(注3)いつもの事で誰も気にしてくれなかったが、におうので大騒ぎになった。
(注4)「刻命館」の第2弾、「影牢〜刻命館 真章〜」登場!多彩なトラップで館に侵入してきた人間を倒す、テクモがおくる衝撃作だ。ストレス解消にいいぞ(←広告)。
(注5)ゲームしてる事。
(注6)プロモーション企画部。ステハニーはこの部と宣伝部との兼任で、席はフロアのはじっこの方なのだ。それがどうした!
(注7)タライのほか、花瓶、でかい岩、電撃ショック、矢、など「影牢」には多彩な罠が揃っている。
(注8)「影牢」はプレイヤーが悪者になって、いい人を倒すのだ。なるほどステハニーがハマるのもわかる。ちなみに高濱君(←久しぶり!)もハマっているのだ!
(注9)先日、テクモの開発担当は腹筋マシンで仮眠しているところにダンボールが倒れてきて、同じく息の根が止まる思いをしたらしい。さすがはトラップ心を忘れないテクモである。
(注10)「あなどれない」の間違い。ちなみにむりやりだが「影牢」では罠がスパーンとかかるとアドレナリンがどばどば出るほど興奮するのだ!(←興奮している)

遊んであげたいのは山々だけど、私には、
「b・l・u・e」(注11)とか「ジングルキャッツ」(注12)とか
遊ばなきゃならないことがたくさんあるの。(注13)
ごめんね。

きょうも私の粋な計らいで、みんなの世界を
広げてあげられたと思うわ。(注14)もし、天使が
この世にいるとしたら、青山一丁目のSCEの
2Fのはじっこの席ね。(注15)
寝る前に、自分をほめてあげなくちゃ。
おやすみなさい。
ぷー。

——…また出番ないんすか?林さん。

(注11)イルカとともに、古代遺跡や沈没船に仕掛けられたトラップを解く遊泳型海洋アドベンチャー。やらなくちゃー。
(注12)ネコのキューピット役になるゲーム。本物のネコの驚いた声を録音するため、寝ているネコの前でスタッフが羽をつけて「コケーッ!」と叫ぶなど、様々なテクニックを駆使してつくられた。たのしいにゃー。
(注13)仕事しろ。
(注14)プレイステーションにおいて「影牢」は異色のソフト。ゲームの世界を広げようとするSCEの粋な計らい。なーんちゃって。
(注15)何と隣りは松田さんの席なのだ!だからそれがどうした! 終わり。



落とし穴を掘りつづけて
四十年のこのワシに、
何か用か？
今月のテーマ
「影牢」に落とし穴はない。だから用はないぜ、おっさん。
PlayStation
プレイ！
PlayStation
'98
第15回
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830
（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！………………
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
PlayStation
標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444
©1998 HUDSON SOFT ©1998 スクウェア ©1998 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©TECMO, LTD. 1998 ©1998 魔法株式会社 ©1998 Riverhillsoft Inc. ©CAPCOM CO., LTD.
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。
イルカ大好き！海大好き！古代遺跡も好き？
b.l.u.e. Legend of water
海洋アドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ハドソン
圧倒的なスピードで迫る爽快アクション。
Brave Fencer 武蔵伝
アクションRPG
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）スクウェア
あなたがネコのキューピットなのだ。
ジングルキャッツ
友情・愛情シュミレーション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
ズバッと罠が的中した時の快感は凄い！
影牢 〜刻命館 真章〜
3Dトラップバトル
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）テクモ ※
※ このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。


HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
あの、マツモトキヨシがついにゲームになった!!
つくろう！何でもそろうドラッグストア
ヒューマン経営シミュレーションシリーズ第三弾
今度はくすり屋さんだよ！
ザ・ドラッグストア
THE DRUG STORE
マツモトキヨシでお買いもの！
「マツモトキヨシ」って何？
何でもそろう何でも安い
日本最大のドラックストアチェーン。
現在もメキメキ増殖中！
ゲームをやってお店に行こう。
1998年8月6日発売
標準価格：￥5,800(税別) ○経営シミュレーション○プレイ人数：1人○メモリーカード使用量10〜12ブロック
らくらくプレイのオートモード。普通にやるならマニュアルモード。だから初心者だって大丈夫。
今度のお店は2階、3階建て。立地にあわせて、来店客数にあわせて規模を自由に変えられるよ。
お客さんとの会話や、'友好度'という隠しパラメーターを持った人物もいて話すほどに会話が変わっていくよ。
町では雷や火事が発生。即急に手を打たなければ…。こんな突然の事件が緊迫感を演出。
地域や時間帯によって客層が違ってくるから、立地条件と営業時間も大事なポイント。
アイデアパラメーターのある女子高生をバイトで雇い、話しかけていると、商品開発の話題が出てくるぞ。
ある人物をクリックするとミニゲームのサウンドノベルが遊べるよ。サスペンス調の物語に気分はドキドキ。
オリジナル商品の開発後、店内に変わった人物が…、この人物をクリックするとCM出演の話が。
ユーザーが作るオリジナル看板以外に今回はマツモトキヨシの看板が選べるよ気分はマツキヨ経営者。
看板以外にもお馴染のCMソング、今日もマツモトキヨシでお買いもの〜♪が選べるよ。
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ◎ヒューマンテレフォン通信 0422(70)7796 ◎ホームページアドレス http://www.human.co.jp
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©HUMAN 1998 SLPS 01516 T49-59143-90035-6

# じゅげむ

Contents 1

1998 vol.9
September





表紙
撮影●宮澤正明
ヘア&メイク●森ひろこ
アートディレクション●坪井碇
撮影協力●バックグラウンズファクトリー
TEL 03-3448-9019

### REGULARS



MINI INTERVIEW

**森ひろこ**

97年度『Miss ヤングマガジン』グランプリに選ばれ、現在は『大爆笑問題』にも出演。新しい写真集も好評発売中の森ひろこちゃん。いただきモノのPSでプレイしてるソフトは…「『クレイマン・クレイマン』。今までは、もらったのをやったりしてたんですけど、絵が可愛かったから自分で買って。メモリーカードも最近やっと買ったんです。でも、それからまだ1回もやってないんですけど…」

ただいまメイクを勉強中という彼女。今回の表紙も、ひろこちゃん自身がヘアメイクした。「流行りのハーフマットにしてみました」とのこと。「もともと歌が好きで、自分がやりたくてこの世界に入ったので、コンサートとかライブで『すごくイイなぁ』と思ってもらえるような歌手になりたいです。すごくポップで、スウェーデンポップスみたいな曲で」

プライベートでは「規則正しい生活がしたい」と言ってたひろこちゃん。愛用のポケットピカチュウと一緒に、健康的に夢の道を歩いていこうネ!

PlayStation

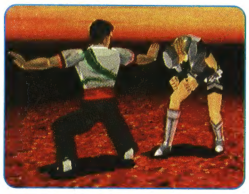
プレイステーション専用
標準価格5,800円［税別］
'98年7月30日発売

株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10

アスキー エンタテインメントホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/

アスキー ツクール シリーズ

ASCii SOFT


打開


虎撲子


鷹爪襲殺


上段廻し蹴り


燕返し


鉄山靠

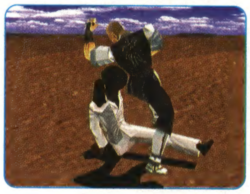

胡蝶掌

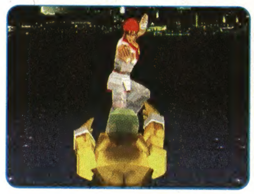

フライングクロスアーム

# いろいろ攻めます。


ジャイアントスイング


ライディングツイスト


トロッカ エ ピャオ


馬歩推掌


獅子合咬


穿弓腿


延髄斬り


翻身脚


ア[illegible]チウド


重ね当て

## 充実の機能満載

- 空中コンボやディレイ、投げ抜けなど、充実したゲームシステム
- 技のコマンド、ダメージ、当たり判定など細かな設定が可能
- コンピュータの行動パターンを作成して、コンピュータ戦も充実
- キャラクターのプロフィールや、技の名前も登録可能
- キャラクターモデル20体、サンプル技データ16流派を収録

**ストリートファイターEXからの ゲストキャラクター 「スカロマニア」収録!!**

3D格闘ゲーム作成ソフト

# 3D格闘ツクール

# じゅげむ

Contents 2

1998 vol.9
September



**ルシアン・ティラー**
**『バッケンローダー』**

霧に包まれた孤島、エドゥアルドのスラム街に生を受けた青年。彼は幼い頃に母親を病で亡くし、双子の妹も同じ病にかかるという境遇の中で育った。その病の名は先天性恐光症。強い光に当たると皮膚が焼けただれ、喀血と激痛をともない、双眸から光を失う不治の病。そんな、目の前が暗くなるような境遇を生きる彼が、心すさみ、他人を信じないのも無理はないというものだろう。

やがて妹が他界し、妹の面影を持つ女の子・キャロルとの出会いが彼を大きく変える。世間に背を向けるようにして生きる彼が、すべてを信じて、優しく包み込むキャロルに引っ張られるように、温かい心を取り戻していく。その姿には思わず「ガンバレ」と励ましたくなるほどだ。本当は心優しい彼だからこそ、一緒に冒険をしたいと思わせるんだろうね。

今月の遊びトモダチ

## じゅげむは月別編集と注目作システムで面白いゲームが
## 分かる！ 選べる！ 楽しめる！

じゅげむの「今月のソフトカタログ」ページにある「注目！」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けられるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「ソフトGOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます

### 9月以降

今後発売が予定されているタイトルの中からじゅげむが厳選したゲームを紹介しています。






### 8月発売

このページは98年7月15日時点で8月発売と発表されたゲームを掲載しています。






### 7月発売

先月のソフト・カタログで「注目！」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。






### 6月以前

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。






「じゅげむ」のホームページにアクセスしよう
本誌には載ってない最新情報満載！ 見てないひとは遅れちゃうぞ
アドレス http://www.recruit.co.jp/jugemu

# 今月号掲載タイトルINDEX

# じゅげむの1本!

# 影牢～刻命館 真章～

第9回は、「人の生命を狩る」という恐るべきテーマのこのゲーム。ワナを駆使して、館への来訪者を殺戮する。ゲーム表現の限界に挑んだその勇気に1本!



## 人の生命を狩る。禁断の快楽に迫ったピカレスクロマン。

構成・文/元宮秀介　写真/早崎太郎　アートワーク/富永婦時子

DATA
- プレイステーション
- テクモ
- 7月23日発売
- 5800円

### 選ばれし理由

1. 人の生命を狩る禁忌的快楽
2. 思い通りに罠を仕掛ける策略性
3. 深く広くなっていく舞台、そして物語

このあと、すぐ!

小説にはピカレスクロマン、日本語では悪漢小説と訳される古典的なジャンルがある。悪漢小説の面白さのキモはただひとつ。悪漢がイキイキと描かれているかどうかだ。常識やモラルを笑い飛ばす悪の魅力に、読者は酔いしれ喝采をする。

『影牢～刻命館 真章～』は、まさにピカレスクロマンと呼ぶにふさわしい。洋館に数々のワナを仕掛け、侵入者たちの命を次から次へと絶っていくのだ。侵入者たちが予想通りの行動をみせ、思うがままにワナに落ちていくさまに、胸の奥底がゾクゾクと震えだす。禁断の味としかいいようがない快楽がここにある。

ゲームとしての味つけもうまい。壁から飛び出す毒矢で侵入者の胸を突き、次に地雷を爆破、吹き飛んでひっくり返ったところに天井から巨岩を落とす。このワナとワナの連携によるコンボのシステムが、遊び手の意欲を掻きたてる。いったんコンボにこだわり始めると、もう止まらない。素早く、機能的に、そして美しくと自分だけの「殺しの美学」を磨きたくなるのだ。

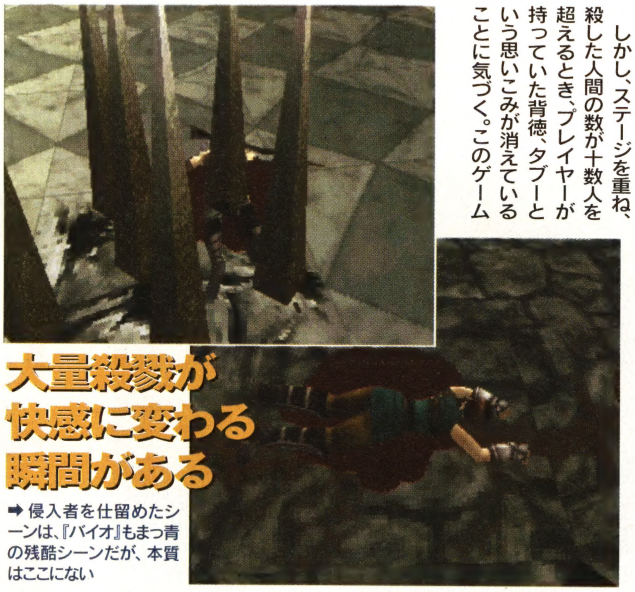
現実では絶対にできないことを仮想体験する。これもまたテレビゲームの面白さのひとつだ。だとすれば「人の生命を狩る」をテーマにした『影牢』は、テレビゲームならではの快楽、それも未知の快楽を追求した一本だといえる。主人公ミレニアが醸し出すほのかなエロスも心をくすぐる。

その内容ゆえに、万人に受けいれられるタイトルではないだろう。だけどじゅげむは、ゲームの可能性を広げようとある種のタブーに挑んだ『影牢』の勇気を高く評価したい。

## 選ばれし理由1 人の生命を狩る禁忌的快楽

『影牢』では、人間をワナにはめ、次々と惨殺する。あるときは槍で串刺しにし、あるときは燃え盛る暖炉で黒コゲに……。横たわる死体の山、館の床に刻まれる赤黒い血溜まり。人を手にかける。誤解を恐れて、ほとんどのゲームが、避けて通ってきた表現手法である

しかし、ステージを重ね、殺した人間の数が十数人を超えるとき、プレイヤーが持っていた背徳、タブーという思いこみが消えていることに気づく。このゲームにおいての「人を殺すというタブー」は、先入観だ。「殺人」は、集客のためのキャッチでしかなかったのだ。『影牢』の本当の面白さは、トラップを設置し、作戦通りに「敵」を仕留める達成感に集約される。人殺しを楽しむのではなく、獲物をワナにかける過程が楽しいのだ。



**大量殺戮が快感に変わる瞬間がある**

➡侵入者を仕留めたシーンは、『バイオ』もまっ青の残酷シーンだが、本質はここにない

### 刻人とは？

刻人はその不老長寿を利用して、人類の歴史を見守ってきた人種。『影牢』の主人公、ミレニアは刻人に育てられた人間の子で、刻人の国王に、人間の謀反者退治の捨てゴマとして利用されている。今回のゲームで、その真相はどこまで解明されるのだろうか？



⬆謎のピエロに導かれ、神隠しに遭ってしまった少女ミレニア

## 選ばれし理由2 思い通りに罠を仕掛ける策略性

主人公ミレニアの攻撃手段は、トラップだけ。いちど敵に接近されれば打つ手なし、敵に囲まれたら一瞬でゲームオーバーになってしまうほど、非力だ。そのかわり、トラップはかなり自由に設置できるようになっている。ひと部屋につき壁、床、天井にひとつずつ。同じ部位のトラップ（壁と壁）は1種類ずつしか設置できないが、部位が違えば、部屋ごとに3つ設置できる。これらのワナをうまく組み合わせて、侵入者を仕留めていくのだ。

ワナは直接ダメージを与えるものばかりではない。相手を混乱させるもの、動きを止めてしまうもの、一見役に立ちそうに無いものなど、さまざまだ。これらをうまく組み合わせ、時には自分の身を呈してワナに誘い込み、敵に強烈なダメージを与えたときが最高に気持ちイイ。自分の組み立てた策略が間違いではなかったことが、目の前で立証された瞬間だ。

### 罠を仕掛けて侵入者を殺せ

ワナにはそれぞれ、使用可能になるまでのチャージ時間が設定されている。敵が部屋に入ってきてから設置したのではもう手遅れで、敵が来るまえに、相手の動きを予測してワナを設計しておくのが理想的だ。もっとも手軽かつ強力なのは、ドアの前に設置してしまう方法。これなら、ほとんどの敵はドアを開けただけであの世行きだ。

#### CEIL 天井

天井に仕掛けられるものは、落石、ガス、カビン、タライなど。攻撃の要として落石、敵のコントロールにガス、カビンが活躍する。



⬆敵の頭上にゴチーンと落とせ。落石系トラップは、階段に設置するとそのまま転るぞ

#### FLOOR 床

敵の足に噛みつくクロー系、広範囲に攻撃できるボム系、頭上に雷を落とすサンダー系など、床のトラップは種類も豊富だ。



⬆範囲内にいる人間を、問答無用でふっとばすブラストボム。ブラストボム。爆風に巻き込まれないように注意

#### WALL 壁

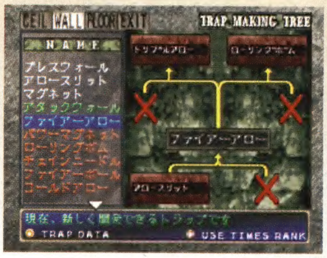
壁のトラップは部屋の外周にしか設置できないのが最大の欠点。そのかわり、使いやすくて強力なトラップがそろっている。



⬆ダメージを与え、敵を強制的に押し出すスパイクウオール。これでコンボに押しこもう

## トラップを駆使して人間どもを弄ぶ

『影牢』に登場するトラップは約50種類。単体で使ってもいいし、うまく組み合わせてコンボ（連続技）を狙うのもいい。ここではミレニアが設置できるトラップの一部を紹介しておこう。



⬅トラップは人間を殺すと得られるArkと引き換えに開発できる



**矢!!**

なにもない壁が反転し、矢の発射口が出現、人間を射貫く矢が発射される。遮蔽物がないかぎり、部屋の端までまっすぐ届く。使いやすいが、防がれることもある



**毒ガス!!**

パラメータ異常をきたすガスを噴出する。チャージ時間が短いので使いやすい。写真は敵味方の区別がつかなくなるバーサークガス



**磁石!!**

天井から磁力を発する板が壁沿いに落ちてきて、板の前方、数ブロックにいる敵をひきよせ、行動不能にする。これで引き寄せてトラップを重ねるのが基本となる



**落石!!**

人間の数倍はある巨石を頭上に落とす。開発を続けると、5段階にパワーアップ。写真のアイアンボールは壁にあたると跳ね返る



**タライ!?**

これはお笑い系。天井からタライが落ちてきて、相手に軽いダメージを与える。バージョンアップ版に、ひとまわり大きいオオダライも存在する。次行こう次どうぞ。

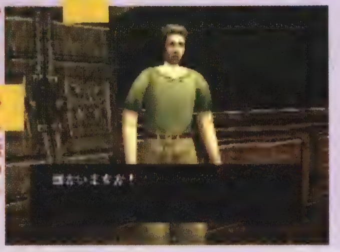
# じゅげむの1本! 影牢~刻命館 真章~

## 選ばれし理由3 深く広くなっていく舞台、そして物語

『影牢』は淡々と人を殺すだけのゲームではない。もっとも、ゲーム本編はミッションクリア型。各ミッションの侵入者を殺してしまえばミッションクリアになるのだが、クリアしたときの状況で、物語の展開が変わってくる。とくに後半では、ストーリーの流れを左右する人物（複数存在する）を生かすか殺すかで、物語の展開が大きく変化する。単純に人を殺すだけに終始せず、ストーリーも楽しめる、マルチエンディングになっているのだ。

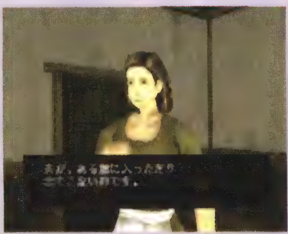
### 分岐するストーリー

簡単に例をあげてみよう。最初の分岐はなんとミッション1。西の森の館を訪ねてきた村人、ダールを殺すか逃がすかで、ミッション2の内容が変化するぞ。ダールを殺すと、その妻が傭兵を連れて探しにくるし、ダールを逃がせば、同じく傭兵をつれて、復讐にやってくるのだ。
ちなみにここの分岐は、最初の分岐ということもあり、ストーリーにほとんど影響を与えない。



ダール殺害「帰らずの館」



➡ダールをメガロックで殺してしまうと、妻リリアが傭兵スラッシュに相談に行く

ダール逃亡「戯れの代償」



➡ダールを逃がすと、だまされたダールが憤慨、復讐に来る

### 今回の舞台はひとつじゃない

物語が進むと、舞台は西の森の館から、刻人の王宮に移される。ここでは館の4倍はあろうかという広大なマップで、次々と現れる強敵をワナに仕掛けていく必要がある。いままで以上の上手な立ち振る舞いが要求されるぞ。



⬇ここは最初の舞台、西の森の館。狭いが戦いやすいステージだ



⬆国王がいた王宮の謁見室。平地が多く、トラップも使いにくい

### 育ての親をも手にかける!?

ここで小ネタをひとつ。1面開始時にミレニアの隣りに立っているヨカルは、実は攻撃できる。攻撃すると、ヨカルに説教されてしまうが、ヒットボーナスで300Arkは稼げる。序盤のおともにどーぞ。



⬆ワナを設置していると、ヨカルにせかされる。待ってな、今……



⬆ラクにしてやるぜッ! 画面外に吹っ飛ぶ育ての親。ああ無情

### 実録「1本!会議」

## 第9回はタブーに挑戦した『影牢~刻命館 真章~』。大人だけの特権的な悪戯だ。

夏の新作が目白押しの今月は、いくつかの候補作があがった。まず、スクウェアの『武蔵伝』。FFⅧ体験版ばかりが先行する印象だが、本編も高水準の完成度。明るくカラッとしたノリに加えて、抜群の操作性で最終候補に残ったが、低年齢層向けの感がいなめないため、今回は見送られた。

『影牢』は人を殺戮するという危険な内容でありながら、それをゲームとして成り立たせることで、ゲームの可能性をさらに広げた功績が大きい。そしてゲームは我々の感情に訴える存在であることを再確認させてくれた。まさに、大人の理解力をもって成立する非常にまれな作品だ。

### 地形も有効に利用せよ!

ミレニアが設置するトラップのほかに、はじめから設置済みのトラップもある。これらのトラップは明示的に発動させることはできないが、うまく使えば大打撃を与えることができる。




➡館のマップを表示させると、既設トラップが一望できる

#### 暖炉!!



西の森の館の広間にある暖炉に敵を押しこめば、燃え盛る炎で追加ダメージを与えることができる。ほとんど即死だ。

#### ギロチン!!



真下に人がいると、ものすごい勢いで刃が落ちてくる。敵は真下を回避するので、これもカビンやウオールで押しこむといいだろう。

#### 電気イス!!



電気イスに触れた者は、一瞬にして黒コゲに。手前でカビンをかぶせて盲目にし、まっすぐ歩かせる。ウオールで押しこむのもいい。数回で壊れてしまうのが欠点だ。

#### 槍!!



壁や床から突き出す槍の前に誘い出し、串刺しにすることができる。槍のそばで敵を誘い、攻撃させる(=敵は動かない)と当てやすい。

### 館とトラップを制するものが『影牢』を制す

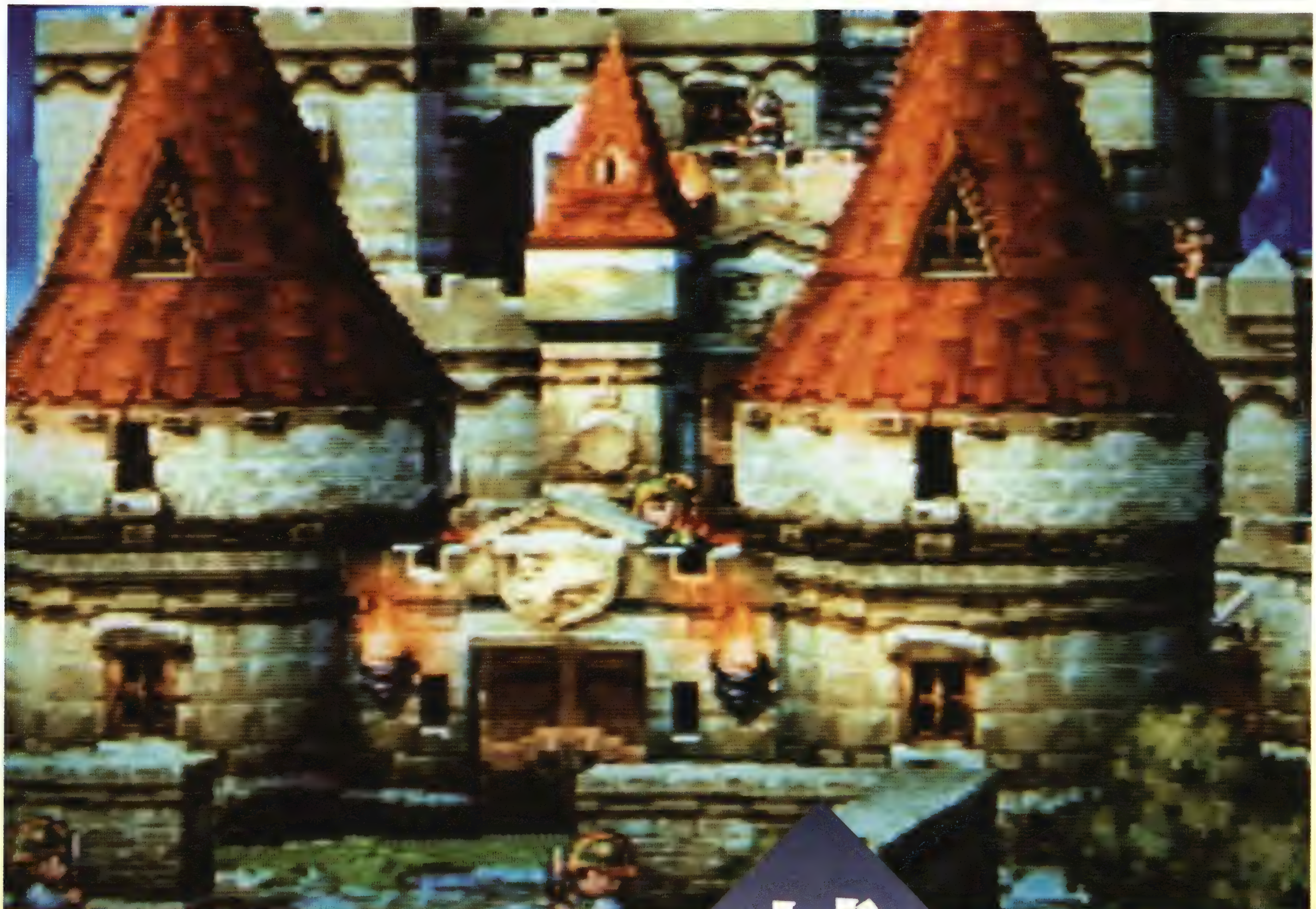
攻撃手段を持たないミレニアにとって、自分で設置するトラップと、すでに仕掛けてある館のトラップが唯一最大の武器となる。うまく組み合わせて、人間どもを皆殺しにしてしまえ。



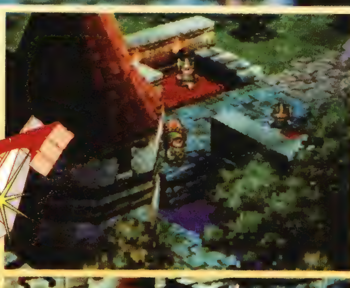
⬆工夫すれば、3面で5ヒットコンボも狙えるぞ!

# ンクエストVII

**ものの、それ以降情報のとだえていた期待作『ドラゴンクエストVII』の画面写真が公開された。**



以前の平面的に表現された絵柄とはまったく異なる重みを演出する。実在の古城を思い起こさせるレベルに描かれたグラフィックからも制作者の意気込みを読みとろう。



## 城

### より大きくより荘厳に表現された建築物









# 初公開！ドラゴ

**プレイステーションにプラットフォームを移行、制作開始までのニュースはしばらく前から伝わってきてはいた**



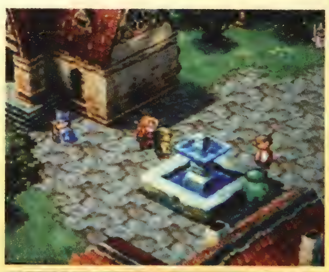
## 街

**住民の存在と彼らの生活が見えてきそう**

●エニックス
●発売日未定
●ロールプレイング
●価格未定



町なかの建物はもちろん、樹木やツボでさえも存在感を主張している。教会、商店、住居はそれぞれ、それと見てわかるように描き分けられている。









## 大期待

**「確実に面白い物になりつつあります」（エニックス広報）と言った時の晴れ晴れしい笑顔を忘れることはできない。**

今回の画面写真リリースに際して、いつもはあるはずのゲーム内容についての情報公開がいっさいなかった。数カ月先になるのでは、とみられている。エニックスの担当者の話を聞いてみても、どうも釈然としないものが残る。

しかし、「前作の要素は引き継ぐのか」とか「モンスターは仲間になるのか」といった質問に渋い顔をして、「ごかんべん下さい」を繰り返していた担当者が、ゲームそのものについて「確実に面白いものになりつつあります」と言ったときの晴れ晴れしい笑顔を忘れることができない。あの笑顔は信じたくなるような笑顔だった。信じてよいはずだ。これは確実に期待していてよいと思いたい。

これまでに得られた情報によれば、発売時期はおそらく来年の夏ごろにほぼ確定しそうだ。

機能的には、プレイステーションが得意とするポリゴン機能をベースにしてグラフィックを構築しているものの、それをギミックとして前面に押し出すような作り方はしないともいう。つまり、今まで挿入絵や妙なエフェクトに頼らずに人間ドラマを演出し続けてきた『ドラゴンクエスト』は、今回も「いつも通り」の演出方法を考えているわけだ。

今回キャッチできた「うっすらとした情報」を元にレポートできるのはここまで。ともあれ、数カ月以内のネクスト・ニュースを待とう。本誌でも可能な限りの最速レポートをお約束しよう。

（構成・文　根本康広）

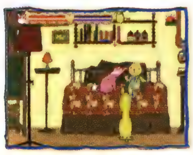
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

# 飼い主、急募！！




**心がキューンとあたたまる、うたうネコゲームできました。**

気まぐれネコちゃんの恋をあなたがヘルプ。
うまく恋が実ったら、お礼にネコちゃんが大熱唱。









**好評発売中！**

愛と友情のネコ物語。

# ジングルキャッツ™

ラブラブ大作戦の巻

スモーク・オン・ザ・ウォーター ストレンジャー キラキラ星 ライク・ア・バージン クリスマス・イブ さよならオーガスティン ダイヤモンドヘッド 美しき青きドナウ ボーン・トゥ・ビー・ワイルド 全9曲

**標準価格4,800円**(税別)

発売元：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
SLPS 01409



プレイステーション用ソフト愛情・友情シミュレーション メモリーカード1ブロック使用 アナログコントローラ・マウス対応

# Cross G

オルタ・ストーリー
ゲームをめぐる

取材・文／大岡まさひ
写真／殿村誠士



# 松本梨香

**『Brave Fencer 武蔵伝』のポスターを見かけて、「あのゲームすごいらしいね」なんて噂していたのだそうだ。それが、自分で武蔵の声を演じることになって…。「思いっきりやらせてもらいました」という松本さんは、こんな素顔の女性です。**

ポケモンのサトシ君の声と主題歌をうたっている、と書けばきっとわかるはずだ。これが日本国に暮らす子どもたちならば、彼女のナマ声を聞いたらもう即、涙目になる可能性だってある。いや事実、そういうのはわりと日常茶飯事的に起こることらしいですよ▲「電車の中でしゃべってると、子どもが変なリアクションをするんですよ。何ともいえない顔して様子をうかがってるみたい(笑)。『ポケモン見てるー？』と話しかけると、後ずさりしてお母さんの陰に隠れ、洋服引っ張ったり噛んだり(笑)。恥ずかしいのと嬉しいのが入り交じっているんでしょうね、きっと」▲本人は、いたって気さくな方である。それに元気。どこか下町ぽい雰囲気もありますよね、と言うと、「下町ですよ。横浜ですけど。大体、小さい頃から自分が女であるということをあまり意識していなかったところがありますからね(笑)」とのこと。チャキチャキのハマッ子で、お父さんは『新青座』という大衆演劇の劇団を作り上げた人だ▲さて、スクウェアが7月に発売した『Brave Fencer 武蔵伝』の主人公、武蔵の声も松本さんが演じている。もともとテンションを上げて役に入り込んでいくタイプ。だから収録のときはスタジオの中で飛び跳ねていたりするらしい▲「冷静だと、子ども役って演じられないんですよ。収録してるところを見たらきっと、うわー、子どもだーって思いますよ(笑)。たまにマイクから外れて怒られたり。「ここは死んでるところだから」と言われると自分も死んだように床に寝たりとか(笑)。やっぱり(演技は)ハートだと思うんです」▲そんな松本さんだけど、実は「ビバリーヒルズ青春白書」のケリー役もこなしているのである。それからこのページの写真撮影のときも、ちょっとした表情がセクシーでドキッとさせられた▲やはり声の仕事だけをしてるんじゃないのだと実感。「どんなジャンルの仕事でも、みんなが喜んでくれると嬉しくなっちゃう」というあたり、それはやっぱり大衆演劇的な血が流れているのですね。

## 武蔵で、飛び跳ね

まつもと・りか●映画「パーフェクトブルー」のルミ役などの声を担当。他に歌や芝居もこなす。ラジオはNHK－FM「サタデーホットリクエスト」、「松本梨香のアイツのうわさ」(全8局ネット)、LF「鶴光の噂のゴールデンアワー」(月曜レポーター)等に出演中。

**ファンクラブの問い合わせ**
〒160-8501
東京都新宿区四谷4-28サンミュージック
松本梨香後援会
03-3354-8500



# エニックスアニメ企画大賞募集

**エニックスのエンターテインメントアニメ制作宣言!!**
**あらゆる意味でアニメーション制作の新たな可能性を追求していきます。**
**アニメーションを愛するあらゆるジャンルのクリエーターの皆さん、**
**エニックスといっしょに、世界中の人々に感動を与える**
**エンターテインメントアニメを創造しよう!!**
**あなたの才能を全力でバックアップします!!**

**アニメ企画部門、アニメ声優部門、アニメシナリオ部門、メカデザイン部門大募集!!**

**大賞は必ず選出!!!**

## 募集要項

### ■アニメ企画部門

〈応募内容について〉
企画内容は、90分程度のアニメ映画1本分の長さを想定してください。

●表紙「タイトル」
「住所・氏名・年齢・職業・電話番号・略歴」
(プロの方は制作に携わった作品名とどの部門を担当されたかを明記してください)
●「企画の意図」及び「舞台となる世界の説明」
●「主な登場キャラクターの紹介」(ラフイラストがあれば望ましい)
●「あらすじ」(四百字詰め原稿用紙10枚程度/ワープロ可)

〈賞金〉 大賞 300万円
入賞 50万円

■大賞作品は、エニックスエンターテインメントアニメオリジナル作品第1弾として、平成11年映像化。その他優秀作品も順次映像化。

### ■アニメシナリオ部門

〈応募内容について〉
エニックス発刊の月刊少年ガンガン(毎月12日発売)で連載されている漫画を一つ選び、そのキャラクターを使ってオリジナルストーリーを作ってください。

●表紙「使用漫画タイトル名」「ストーリータイトル」
「住所・氏名・年齢・職業・電話番号・略歴」
(プロの方は制作に携わった作品とどの部門を担当されたかを明記してください)
●本文(四百字詰め原稿用紙30〜50枚程度/ワープロ可)
●「あらすじ」(800字以内)

〈賞金〉 大賞 100万円
入賞 30万円

### ■アニメ声優部門

〈応募内容について〉

●履歴書(プロの方は出演された作品名及び役柄名を明記してください)
●バストアップ及び全身の写真(スナップ写真可)
●デモテープ(既存のアニメ・漫画に出てくる台詞を自分なりのキャラクターで演じてテープに吹き込んでください。役柄はいくつでもOKです。そのアニメ・漫画のタイトル名とどのシーンかをそれぞれ先に説明してから演じてください。全体で演技の部分だけで30秒〜1分程度の長さになるようにしてください)

〈賞金〉 大賞 100万円
入賞 30万円

### ■メカデザイン部門

〈応募内容について〉

●表紙「住所・氏名・年齢・職業・電話番号・略歴」
(プロの方は制作に携わった作品名とどの部門を担当されたかを明記してください)
●作品 オリジナルデザインメカ3機以上/1機各3カットずつ

〈賞金〉 大賞 100万円
入賞 30万円

---

[応募資格] プロ・アマを問いません。
[審査員] 出崎統 野沢雅子 藤川桂介(50音順)
[締切] 平成10年12月31日(当日消印有効)
[発表] 平成11年3月12日朝日新聞紙上
及びエニックス刊行雑誌
月刊少年ガンガン4月号(3月12日発売)
月刊Gファンタジー4月号(3月18日発売)
ガンガンWING5月号(3月22日発売)
月刊少年ギャグ王5月号(4月3日発売)
各誌上にて発表。
[備考] ●応募作品は原則として返却いたしません。
●受賞作品の著作権についてはエニックスに帰属いたします。
●大賞受賞者及び優秀者はエニックスアニメ映像プロジェクトにおいて起用いたします。
●企画部門およびメカデザイン部門で映像化された作品については当社規定の企画・デザイン使用料をお支払いいたします。
[応募先] 〒151-8544東京都渋谷区代々木4-31-8
株式会社エニックス
「エニックスアニメ企画大賞」係
[お問い合わせ先] エニックスアニメ企画大賞事務局
TEL03-5352-6431 担当/小泉・菊池

# 新世紀のヒロインたち

―ゲームの中の未来デザイン―

構成・文／志田英邦

未来を感じるヒロインたちの魅力をさぐるシリーズ第1回。今回のヒロインは「ファイティングバイパーズ」のヒロイン、ハニー。ロリータでボンテージでパンクでキュートな彼女。格闘ゲーム界のコスプレクイーンが闘う理由とは一体なんだろう。

Chapter.1
[HONEY&EMI]

## ファッションショー感覚で戦う！ デザイナー志望のコスプレ少女



もう一人のヒロイン
### エミ／EMI

腕に電光掲示板、背中に鋼鉄のテディベア"TEDDYMECH"を背負う、デジタル女子小学生。家庭の事情でロボット工学の大家である祖父に預けられて育った。年齢12歳。趣味は8ビットゲーム集め。よく聴く音楽は"Prodigy""Speed Freak"とテクノ好き。



### ハニー／HONEY

アパレルデザイナーを目指すキッチュでキュートでイカれた少女。自作のラバードレス・アーマーに身を包むと過激な美少女バイパーに変身する。年齢18歳。職業はスタイリスト（見習い）。趣味はコスプレ。好きな音楽は"Piccicato Five"といかにも。

DIFFUSE

### ファイティングバイパーズ2

金網に取り囲まれたリングの中で、アーマーを身につけたバイパーたちが闘う、人気3D対戦格闘ゲームの第2弾。今回キャライラストを手がけたのは、カッ飛んだ画風が話題の今井トゥーンズ氏。独自の解釈が未来的な格闘世界と見事にマッチングしている。




DATA ●セガ・エンタープライゼス●アーケード



もっとキレイになりたい！

その一心で、女のコたちはファッションに夢中になり、コスメに情熱を傾ける。そんな女のコたちが憧れる女のコ。それが「ファイティングバイパーズ」シリーズのアイドル、ハニーだ。自称コスプレ好きのハニーは、アパレルデザイナー志望。ミシンを楽器のようにかき鳴らし、自分だけのイカしたファッションをつむぎだす。ハニーは女のコのキレイになりたい願望をストレートに体現した、ゲーム界のファッションリーダーなのだ。

ハニーのアーマーは、ロリータチックなカチューシャとフリルスカート、それにフェティシズムを刺激するボンテージスタイルがモチーフ。思いっきりパンクで過激なデザインだ。そんな挑発的なアーマーをつけたハニーに、男たちの視線は釘付け。ひとたび、ハニーが対戦相手ともなると、躍起になって強烈なアーマー破壊技を連発してしまう。なんでも、ハニーの黒いレザーアーマーを破壊すれば、純白の下着姿が拝めるのだとか。うーん、なるほど。男心がかきたてられるのもムリもない。まったく、男というものはつくづく悲しい生き物だ。

しかし、どれほど男たちが夢中になって闘っていても、ハニーからしてみれば、どこ吹く風。ハニーが闘う理由は、自分のファッションを見せたいから。下着姿は彼女のファイティングコスチュームの一つにすぎないのだ。ハニーにとって、バイパーズの金網に囲まれたリングは、ファッションショーのステージ。そこで闘いに勝つことは、目立つこと。そんな単純明解な衝動が、彼女の強さの本当の理由なのだろう。

じゅげむ

# DATA BANK

## 週間最新売り上げTOP20 6/29▼7/5

暑中お見舞い申し上げます。DATA BANKは今月からバージョンアップ! 月間ランキングの売上ポイント数が、推定実売本数に変更になりました。

### 1位 XI[sái]

●PS●SCE●パズル
●98年6月18日●4800円

57540本

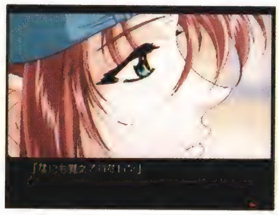


サイコロをころがすマイキャラ、AQUIちゃんは小悪魔という設定。小悪魔ながらそのシグサはとてもカワイイ! ゲーム中は基本的に十字キー以外のボタンを使わないが、試しに他のボタンを押してみよう。押すボタンによって、AQUIちゃんがさまざまなアクションをしてくれる。対戦などで余裕のある時に使ってみるといいかも。

### 2位 ダブルキャスト

●PS●SCE●アドベンチャー
●98年6月25日●4800円

50580本



物語全編がアニメムービーで展開される、「やるドラ」シリーズ第一弾。シナリオの大筋は1本しかないものの、プレイヤーの選択次第で主人公たちの運命は刻々と変わってゆく。またこのゲームには、「達成率」という評価システムがある。100%をめざすのは大変だけど、最後までやりとげれば、ちょっとしたオマケが見られるぞ。

### 3位 ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 ~WORLD CUP FRANCE'98~

●PS●コナミ●スポーツ
●98年5月28日●5800円

46470本



初の日本W杯出場と同時に、サッカーゲームの売上が爆発的に伸びている。編集部でもこのソフトを使い、「じゅげむw杯」が開催される程の盛り上がりぶりだ。その決勝戦は日本対イタリアで行われ、日本が見事優勝。プレイヤーのDr.青木氏には優勝商品として、コナミから優勝カップ&ラモスのサイン入りユニホームが贈られたとか。

### 4位 爆走デコトラ伝説~男一匹夢街道~

●PS●ヒューマン●レース
●98年6月25日●5800円

38760本




まばゆい電飾、鮮やかなペインティング。高速道路を我がもの顔で走る、その姿に憧れたことはないか? このゲームでは、デコトラ装飾や高速道でのレース、人情物語が体験できる。またアートトラック界の大御所、関口親分がゲームにも登場。トラッカーの間では、この人にペイントしてもらうことがステータスとも言える人なのだ。

### 5位 コンビネーションプロサッカー~Jリーグの監督になって世界をめざせ!~

●PS●アクセラ●シミュレーション
●98年6月18日●5800円

32560本




W杯シーズンに発売されたソフトの中では珍しい、シミュレーションサッカー。プレイヤーは選手でなくチームの監督となり、選手を育ててゆく。しかし特定の選手だけを育てても、選手同士の相性が合わないと、その実力を充分に発揮することができない。サッカーは、そのタイトル通り、コンビネーションが大切ということだね。

### 6位 日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG~

●SS●エニックス●ロールプレイング
●98年6月25日●6800円

25930本

### 7位 FIFA:ROAD TO WORLD CUP98

●PS●エレクトロニック・アーツ●スポーツ
●98年5月14日●5800円

22040本

### 8位 '98甲子園

●PS●魔法●スポーツ
●98年6月18日●5800円

11530本

### 9位 スレイヤーズろいやる

●PS●角川書店/ESP●ロールプレイング
●98年6月25日●5800円

10100本

### 10位 SHADOW TOWER

●PS●フロム・ソフトウェア●ロールプレイング
●98年6月25日●5800円

9920本

### 11位 ポケットファイター

●PS●カプコン●格闘
●98年6月11日●5800円

9560本

### 12位 チョロQマリン Qボート

●PS●タカラ●レース
●98年6月25日●5800円

7510本

### 13位 ワールドカップ'98フランス~Road to Win~

●SS●セガ●スポーツ
●98年6月11日●5800円

7110本

### 14位 みんなのGOLF

●PS●SCE●スポーツ
●97年7月17日●4800円

6770本

### 15位 グランツーリスモ

●PS●SCE●レース
●97年12月23日●5800円

6470本

### 16位 ワールドスタジアム2

●PS●ナムコ●スポーツ
●98年4月29日●5800円

5970本

### 17位 ラングリッサーV~THE END OF LEGEND~

●SS●メサイヤ●シミュレーション
●98年6月18日●6300円

5900本

### 18位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●PS●エス・エヌ・ケイ●格闘
●98年5月28日●5800円

5870本

### 19位 ポケットモンスター(赤)

●GB●任天堂●ロールプレイング
●97年2月27日●3900円

5820本

### 20位 バーチャル競艇'98

●PS●日本物産●アクション
●98年7月2日●6800円

5770本

### 今週の50位 村越正海の爆釣日本列島

●PS●ビクターソフト●シミュレーション
●98年6月11日●5800円

2240本



海でのルアーフィッシングを題材にしたゲーム。その第一人者・村越正海氏のアドバイスを受け、日本各地の釣りの名所を巡る。このソフトで、海のまた違った顔を見つけよう。

7月14日付けオリコン調べ

## NINTENDO64 Top10

### 1位 NEW 実況ワールドサッカー~WORLD CUP FRANCE'98~
●コナミ●スポーツ
●98年6月4日●7800円
101510本

**W杯の熱気、冷めやらず PS共にコナミサッカーが1位**

同じメーカーだけあって、PS『実況ウイニング~』と似ているこのゲーム。しかしN64版には、PS版にないモードが。それはシナリオモード！過去W杯予選の名シーンが体験できるのだ。

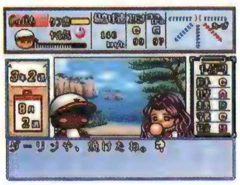


### 2位 ↓1 ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え！
●ハドソン●アクション
●98年4月30日●6800円
16920本



ボンバーマンといえば対戦が定番。今回はアドベンチャーとして登場！爆弾片手にステージを駆け巡る姿ももカッコイイです。

### 3位 →3 実況パワフルプロ野球5
●コナミ●スポーツ
●98年3月26日●7800円
10900本



今回は高校編のサクセスモード。学校は3種類、それぞれ攻略が変わるので何度も楽しめる。プロに一番近道なルートはどれ!?

### 4位 NEW デザエモン3D
●アテナ●バラエティ
●98年6月26日●7800円
3250本

### 5位 ↓4 FIFA ROAD TO WORLDCUP 98~ワールドカップへの道~
●エレクトロニック・アーツ●スポーツ
●98年4月24日●6800円
2670本

### 6位 NEW スーパースピードレース64
●タイトー●レース
●98年5月29日●6800円
2430本

### 7位 ↓2 ヨッシーストーリー
●任天堂●アクション
●97年12月21日●6800円
2090本

### 8位 ↓5 ファミスタ64
●ナムコ●スポーツ
●97年11月28日●8800円
1560本

### 9位 ↓6 ディディーコングレーシング
●任天堂●レース
●97年11月21日●6800円
1350本

### 10位 NEW パチンコ365日
●セタ●ギャンブル
●98年5月29日●6980円
280本

## プレイステーションTop10

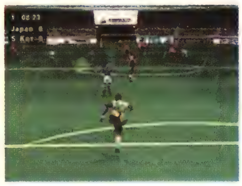
### 1位 NEW ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3~World Cup France'98~
●コナミ●スポーツ
●98年5月28日●5800円
502320本

**98年・ワールドサッカーをゲームで手軽に楽しもう！**

シンプルな操作性で、手軽にW杯体験するならこの1本。友達との同時プレイは対戦だけでなく、協力してCPUと対戦することも可能。1シーズンまるまる遊べるリーグモードがオススメだ。



### 2位 →2 FIFA:ROAD TO WORLD CUP98
●エレクトロニック・アーツ●スポーツ
●98年5月14日●5800円
214180本



Wサッカーゲーム中、唯一のFIFA公認ソフト。しかもチームメイキングも自由度高い！自分だけのW杯を楽しむならコレ。

### 3位 NEW XI[sái]
●SCE●パズル
●98年6月18日●4800円
206960本



オプションにあるギャラリーって何？エンドレスで高得点を取るなどすると、床の絵が増えるのだ。少し違う気分で遊べます。

### 4位 NEW ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
●エス・エヌ・ケイ●格闘
●98年5月28日●5800円
119850本

### 5位 NEW 双界儀
●スクウェア●ロールプレイング
●98年5月28日●6800円
117590本

### 6位 NEW コンビネーションプロサッカー~Jリーグの監督になって世界をめざせ!!~
●アクセラ●シミュレーション
●98年6月18日●5800円
110730本

### 7位 NEW ダブルキャスト
●SCE●アドベンチャー
●98年6月25日●4800円
78460本

### 8位 NEW ポケットファイター
●カプコン●格闘
●98年6月11日●5800円
72210本

### 9位 ↓1 ワールドスタジアム2
●ナムコ●スポーツ
●98年4月29日●5800円
69350本

### 10位 NEW 爆走デコトラ伝説~男一匹夢街道~
●ヒューマン●レース
●98年6月25日●5800円
60410本

## セガサターンTop10

### 1位 NEW 日本代表チームの監督になろう！~世界初、サッカーRPG~
●エニックス●ロールプレイング
●98年6月25日●6800円
94940本

**エニックスのニュータイプRPG 日本代表チームをどう育てる？**

ゲームを開始して、最初にやることは主人公の名前入力。他にも登録する項目があるが、中でも気になるのは息子の名前。序盤はまだ子供だが、将来はサッカー選手として活躍するのかも。




### 2位 NEW ワールドカップ'98フランス~Road to Win~
●セガ●スポーツ
●98年6月11日●5800円
60780本



W杯開催直後に発売されたこのソフト。OPムービーでは、日本のW杯初出場までの経歴が語られている。ファンは必見です。

### 3位 NEW ラングリッサーV~THE END OF LEGEND~
●メサイヤ●シミュレーション
●98年6月18日●6300円
59380本



今回の物語は、前作『IV』とリンクする部分がある。IVはサタコレで発売されているので、未プレイならぜヒ。感動が違うぞ。

### 4位 NEW グランディア~デジタルミュージアム~
●ゲーム アーツ/ESP●バラエティ
●98年5月28日●3500円
38560本

### 5位 ↓3 機動戦士ガンダム ギレンの野望
●バンダイ●シミュレーション
●98年4月9日●6800円
23990本

### 6位 ↓1 スーパーロボット大戦F~完結編
●バンプレスト●シミュレーション
●98年4月23日●6800円
23520本

### 7位 NEW 無人島物語R~ふたりのラブラブ愛ランド~
●ケイエスエス●シミュレーション
●98年5月28日●5800円
21840本

### 8位 NEW 少女革命ウテナ いつか革命される物語
●セガ●アドベンチャー
●98年5月28日●6800円
17430本

### 9位 NEW 頭文字D~公道最速伝説~
●講談社●レース
●98年6月25日●5800円
14540本

### 10位 NEW Find Love2 ~The Prologue~
●ダイキ●バラエティ
●98年6月4日●3300円
11800本

## ニンテンドウパワー ピックアップ

8月の新作ソフトは、任天堂のパズルゲーム『すってはっくん』。さらに31本の旧作新規ソフトが登場！　いずれも書換開始は8月1日から。また8月末に行われる「ポケモンスタジアムカップ・沖縄ツアー」も受付中。ANAポケモンジェットに乗りたい人は参加してみる!?　ただし、大会に出られるのは子供だけなのであしからず…。

### ZOOっと麻雀！

●任天堂●ボード＆テーブル●書換中●3000円●FX6、BX16

キャラに動物を使った4人打ち麻雀。コンピュータがプレイヤーのクセを自動解析。パスワード式のデータを使い、面子に自分や友達を組み込むことができる。専門用語や役の解説があるので、初心者も楽しめる。




### ハロー！パックマン

●ナムコ●アドベンチャー●書換中●3000円●FX3、BX0

自分の意志で歩くパックマンを誘導し、謎を解いてゆくAVG。プレイヤーが画面上をクリックすると、パックマンがさまざまなリアクションをするというもの。パックマンとコミュニケーションが楽しいゲーム。



### F-ZERO

●任天堂●レース●書換中●1000円●FX1、BX1

先日N64で続編が発売されたが、これはそのSFC版。ハードと同時発売になった名作だ。未来のF1レースという設定で、トラップの仕掛けられたコースを走る。画面を2分割しての、2人対戦プレイも可能。



## コンビニ・データバンク

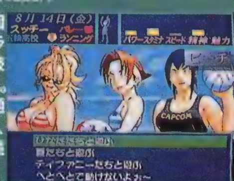
### デジキューブ ラインナップ

98年・夏のコンビニラインナップは、久々に大量12タイトルが発売に。紹介した3本以外のソフトは、下の「その他のラインナップ」の表で確認を。しかしこの季節、暑いだけにコンビニに行くと衝動買い度が高い。コンビニでゲーム買って、ついでにアイスクリームなんかも買って、部屋で涼みながら過ごす…そんな夏もいいかもねぇ。

### 私立ジャスティス学園

●PS●カプコン●格闘●98年7月30日●6800円

カプコンがはなつ、異色学園モノ・3D格闘。二人のキャラが協力して繰り出す必殺技「ツープラトン攻撃」が新しい。PS版ではオリジナルの主題歌・イラストが使用される他、新たにストーリーモードが追加に。




### スターオーシャンThe Second Story

●PS●エニックス●ロールプレイング●98年7月30日●6800円

SFCで好評だったRPGの第二弾。主人公には男女2人のキャラがおり、選んだキャラにより微妙に物語が変化。仲間との会話が楽しめるプライベートアクションシステムは、キャラへの感情移入を高めるポイントだ。



### バイオハザード2 デュアルショック Ver.

●PS●カプコン●アドベンチャー●98年8月6日●4800円

人気のホラーアドベンチャーの、デュアルショック対応版。銃を撃ったり、攻撃を受けた時などの感覚が、微妙に再現されて臨場感がアップ。ゲーム未体験の人や、もっとリアルな手応えを感じたいファンにオススメ。



### その他のラインナップ

| | | |
|---|---|---|
| クレイマン・クレイマン2　スカルモンキーのぎゃくしゅう<br>●PS●リバーヒルソフト●アクション●98年8月13日●5800円 | `98甲子園<br>●PS●魔法●スポーツ●98年6月18日●5800円 | ENIGMA<br>●PS●光栄●アドベンチャー●98年4月2日●6800円 |
| SDガンダム　GGENERATION<br>●PS●バンダイ●シミュレーション●98年8月6日●6800円 | 双界儀<br>●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年5月28日●6800円 | わくわくぷよぷよダンジョン<br>●SS●コンパイル●ロールプレイング●98年4月2日●5800円 |
| パチスロ完全攻略ユニバーサル公式ガイドVol.3<br>●PS●日本シスコン●ギャンブル●98年8月6日●6800円 | FIFA:ROAD TO WORLD CUP98<br>●PS●エレクトロニック・アーツ●スポーツ●98年5月14日●5800円 | 電波少年的ゲーム<br>●PS●ハドソン●ボード＆テーブル●98年4月2日●4800円 |
| オーバーブラッド2<br>●PS●リバーヒルソフト●アドベンチャー●98年7月23日●6800円 | ワールドスタジアム2<br>●PS●ナムコ●スポーツ●98年4月29日●5800円 | パラサイト・イヴ<br>●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月29日●6800円 |
| 季節を抱きしめて<br>●PS●SCE●アドベンチャー●98年7月23日●4800円 | スーパーロボット大戦F　完結編<br>●SS●バンダイ●シミュレーション●98年4月23日●6800円 | 鉄拳3<br>●PS●ナムコ●格闘●98年3月26日●5800円 |
| 影牢～刻命館　真章～<br>●PS●テクモ●シミュレーション●98年7月23日●5800円 | 探偵神宮寺三郎　夢の終わりに<br>●PS●データイースト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円 | 牌神2<br>●PS●アクエス●ボード＆テーブル●98年3月26日●5800円 |
| 花火<br>●PS●魔法●シミュレーション●98年7月16日●4800円 | クレイマン・クレイマン～ネバーフットの謎～<br>●PS●リバーヒルソフト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円 | REBUS<br>●PS●アトラス●ロールプレイング●98年3月26日●5800円 |
| BRAVE FENCER武蔵伝<br>●PS●スクウェア●アクション●98年7月16日●6800円 | ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部<br>●PS●T&E SOFT●スポーツ●98年4月23日●6800円 | 金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～<br>●PS●講談社●アドベンチャー●98年3月26日●6800円 |
| DIABLO<br>●PS●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●ロールプレイング●98年7月9日●5800円 | 麻雀倶楽部<br>●PS●ヘクト●ボード＆テーブル●98年4月9日●4800円 | プロ野球グレイテストナイン`98<br>●SS●セガ●スポーツ●98年3月19日●5800円 |
| ダブルキャスト<br>●PS●SCE●アドベンチャー●98年6月25日●4800円 | パワーステークス2<br>●PS●アクエス●バラエティ●98年4月9日●5800円 | 将棋最強2<br>●PS●魔法●ボード＆テーブル●98年3月19日●4800円 |
| Xi[sai]<br>●PS●SCE●パズル●98年6月18日●4800円 | サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～<br>●SS●セガ●アドベンチャー●98年4月4日●6800円 | ファイナルファンタジーV<br>●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月19日●4800円 |

上記のデータは98年7月3日現在のものです。

## 期待の新作Top10

### 1位 NEW ファイナルファンタジーVIII

●PS●スクウェア●ロールプレイング
●98年冬●価格未定

2284p.

**今年の冬が待ちどおしい！**
**多数の期待を集め、初登場1位**

ついに発表されたFFの最新作。今回のバトルは、召喚獣に代わるGF、魔法のドローシステムなど新しい試みが多い。はやくも登場した体験版なら、この新しいバトルをプレイできるぞ。



### 2位 →2 ゼルダの伝説　時のオカリナ

●N64●任天堂●ロールプレイング
●98年秋●価格未定

722p.

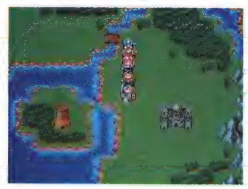


発売延期が続くゼルダ。だが読者の支持は依然高い。このソフトが発売されれば、今度こそN64の時代がやってくるはずだ。

### 3位 ↓1 ドラゴンクエストVII

●PS●エニックス●ロールプレイング
●発売未定●価格未定

603p.



大切な記録、冒険の書。今までは3つしかなかったが、メモリーカードならたくさん残せるといいよね。（画面はIIIのものです）

### 4位 ↓3 MOTHER3　奇怪生物の森

●N64●任天堂●ロールプレイング
●発売未定●価格未定

316p.

### 5位 ↓4 メタルギアソリッド

●PS ●コナミ●アクション
●98年9月3日●6800円

295p.

### 6位 NEW BLACK／MATRIX

●SS●NECインターチャネル
●シミュレーション●98年8月27日●6800円

198p.

### 7位 →― バーチャファイター3

●SS●セガ●格闘
●発売日未定●価格未定

151p.

### 8位 ↓7 ポケットモンスター金・銀

●GB●任天堂●ロールプレイング
●発売未定●価格未定

127p.

### 9位 NEW Pia　キャロットへようこそ!!2

●SS●NECインターチャネル
●アドベンチャー●98年秋●価格未定

105p.

### 10位 NEW Dの食卓2

●DC●ワープ●アドベンチャー
●98年11月20日●5800円

82p.

# じゅげむ News Press

## 最新情報満載!



⬆各社の発売前の大作ソフトがプレイできる「東京ゲームショウ」。ゲームの祭典としては最も巨大なイベントで、特ダネが発表される場所として有名だ

Topics

期待の大作・新ハードが体験できる秋の祭典

# 過去最大規模が予想される、「東京ゲームショウ'98秋」に注目!!

### 「ドリームキャスト」がプレイできる日

今回で早くも5回目の開催となる「東京ゲームショウ」。10月9日からの開催に向けて、全89社の出展がいよいよ決定し、規模も過去最大のものとなることがいまから予想される。

「東京ゲームショウ'98秋」での注目と言えば、今冬発売が予定されているスクウェアの『ファイナルファンタジーVIII』とセガの「ドリームキャスト」だ。『ファイナルファンタジーVIII』は7月16日発売の『武蔵伝』に体験版が同梱されていたが、「東京ゲームショウ」では発売直前のものがプレイできる可能性が高い。一方「ドリームキャスト」の方も、一般ユーザーにとって11月20日の発売前に初めて本物をさわれる貴重な機会となるはずだ。現在では数本の対応ソフトがサードパーティーから発表されているのみだが、この時期にはセガタイトルのデモや試遊機が設置されているはずなので絶対に見逃せない。

'98年年末商戦のキーワードとなるこの2つがいよいよ完全な姿で登場する「東京ゲームショウ'98秋」は、21世紀のゲーム像を模索するうえで、重要なイベントとなるはずである。

| 「東京ゲームショウ'98秋」出展予定社一覧(1998/7/14現在) | |
|---|---|
| アートディンク | ソフトバンク |
| アイディアファクトリー | タイトー |
| アイマックス | タカラ |
| アスキー | ティー アンド イー ソフト |
| アトラス | テイチク |
| アミューズメントメディア総合学院 | データイースト |
| イマジニア | テクノソフト |
| イマジニア インタラクティブ | テクモ |
| ウェップシステム | デジタルエンタテインメントアカデミー |
| エイ・クリエイト | 電波新聞社 |
| エクシング | トンキンハウス |
| エス・エヌ・ケイ | 東京テクニカルカレッジ |
| エニックス | 東芝EMI |
| NECインターチャネル | 徳間書店 |
| NTTデータ | トミー |
| NTT出版 | トライデント コンピュータ専門学校 |
| エポック社 | ナムコ |
| エム・ティー・オー | 新潟コンピュータ専門学校 |
| エムティーシーアイ | 日本シスコン |
| エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 日本テレネット |
| 角川書店 | 日本電子専門学校 |
| カプコン | パイオニアLDC |
| カルチャーブレーン | 博報堂 |
| ギャガ・コミュニケーションズ | ハドソン |
| キングレコード | バンダイ |
| 元気 | バンダイビジュアル |
| 光栄 | バンプレスト |
| 講談社 | ビーピーエス |
| コナミ | ビクターインタラクティブソフトウェア |
| コナミコンピュータエンタテインメントスクール | ヒューマン |
| コンパイル | 総合学園 ヒューマン・アカデミー |
| 彩京 | ファーストスマイル・エンタテインメント |
| サミー | ブイアイピー |
| サン電子 | 富士通パソコンシステムズ |
| ジェイ・ウイング | ブロッコリー |
| システムソフト | 文化放送 |
| ジャレコ | マイクロソフト |
| 秀和システム | 未来蜂歌留多商会 |
| ジョルダン | メディアクエスト |
| 新声社 | メディアクリエイト |
| スクウェア | メディアワークス |
| セガ・エンタープライゼス | ユークス |
| ゼスト | ユービーアイ ソフト |
| ゼネラル・エンタテインメント | リバーヒルソフト |
| ソニー・コンピュータエンタテインメント | |



### 秋のゲームショウはココに注目!

今冬発売の期待のタイトルといえばやっぱりスクウェアの『ファイナルファンタジーVIII』だが、スクウェアだけとっても他に『エアガイツ』があるし、もしかしたら99年発売の隠し玉的なタイトルが発表される可能性もある。「ドリームキャスト」に関しては、ハードと同時に発売されるソフトが会場で実際にプレイできることはほぼまちがいないだろう。その他の注目は、SCEの超小型PDA。対応ソフトなどの詳細情報が、この東京ゲームショウで公開されれば、会場はより一層盛り上がるはずだ。

➡体験版『FF VIII』で物足りなかった人は、東京ゲームショウに必ず行くべし!!



⬇いまから期待の格闘ゲーム『エアガイツ』





➡詳細未定の超小型PDA。せめて名前ぐらいは発表して欲しい



⬅ドリームキャストに注目!「ソニックアドベンチャー」にさわれるかも



Topics

新たな販売促進の手段としてメーカーも興味

# ツタヤでPSソフト体験版無料レンタル

7月1日～31日までの期間、レンタルと販売の複合店「TSUTAYA」で、PS用パズル『ハローキティのCube de Cute体験版』(カルチュア・パブリッシャーズ)の無料レンタルが行われた。これは店頭などではなく、ユーザーに自宅でじっくりプレイをしてもらい、購買に結びつけるという業界初の販売促進の試みとして大いに注目を集めた。




⬆ゲームショップやイベントでしか体験できないゲームを自宅でというのが狙い

New Goods

人気の「ポケットピカチュウ」に続いて

# キティちゃんの世界が携帯ゲーム機に！

任天堂は、歩数計とキティちゃんが合体した携帯ゲーム機「ポケットハローキティ」を8月21日に発売する。この「ポケットハローキティ」を身に付けて、歩けば歩くほど溜まるKitt(キット)を集めて、不思議な森の中で手に入るアイテムを使う事で友達を増やしていく。キティちゃんの様々なアニメーションがたまらなく愛くるしい。価格二千五百円




⬅これでいつでもどこでもキティちゃんと一緒。常に身に付けていよう！

New Goods

秋葉原に手塚治虫のショップオープン記念

# 手塚ワールド満載のゲームボーイライト

メディアファクトリーは、手塚治虫生誕70周年、手塚プロダクション設立30年の一大イベントの一環として「ゲームボーイライト手塚治虫ワールドショップオープン記念バージョン」を、販売している。ボディの前面に手塚治虫ワールドショップ公式イラストが描かれているスケルトンタイプ。価格七千五百円




⬅ローソンのLoppiでも予約販売を受けつけていたが、残念ながら予約期間は終了。

Event

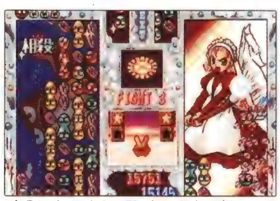
まだ間に合う！ 2次予選の会場へ急げ！

# コンパイル公認ぷよ大会夏休みに開催決定！

## コスプレ人気もますます過熱！

大人気ゲーム『ぷよぷよ』(コンパイル)を用いた「第1回AJPA杯ぷよ大会」が、この夏全国各地で開催される。

大会はイベント会場での開催とXBANDによるネット参加で構成され、ソフトは同社の『ぷよぷよ通』、『ぷよぷよSUN』、『ぷよぷよSUN FOR SEGANET』(XBAND参加時)を使用。大会内容は7月10日～26日まで催される一次予選(残念ながら終了)を突破し、8月1日～9日までセガのAM施設など全国11会場で開催される2次予選へ。飛び入り参加、第1次予選通過者、シード権保有者で争われる。XBANDでの参加者は8月1日正午より受付開始。各々上位4名ずつが全国大会へのシード権を獲得できる。そして8月16日に東京ジョイポリスで全国大会が開催される。ユーザーテレフォン・0829-54-3883 [http://www.compile.co.jp]




⬆『ぷよぷよ』は強くになればなるほど一瞬で勝負がつきやすい。一時たりとも気を抜けない秀作パズル

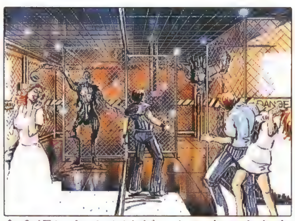
Topics

今年の夏はバイオで涼しくなれる？

# 期間限定バイオハザードナイトメア、大阪で開催

## ゲームの世界観をそのまま再現

7月18日から、大阪のエキスポランドでホラーアトラクション「バイオハザード ナイトメア」が開催されている。これは、人気アクションAVG『バイオハザード』シリーズをモチーフにしたもので、ソフトの制作スタッフが監修している。会場は2階建て構造の迷路のような洋館で、ゾンビに追われながら脱出するというもの。バイオハザード特別グッズも販売されており、ファンには見逃せないアトラクションだ。開催期間、平成11年7月17日まで。入館料金八百円(遊園地入園料別)



⬆会場になるのはゲームに出てきたあの怪しげな洋館。ゾンビ達に追われながら脱出できるのか



➡ゾンビは作り物ではなく、プロの役者さん達が扮した、生きた死者だ。この恐怖に耐えられる？

Event

アミューズメント施設のこれからを先取り

# アトラスが最新の業務用マシンを発表!!

アトラスの業務用新機種記者発表会が、7月15日に東京・赤坂プリンスホテルで催された。目玉はタッチペンで液晶画面上のプリクラシールに好きな絵や言葉を描いたり、絵柄を好きなだけ合成できる「スーパープリクラ21らくがきバージョン」。他にもストリート感覚で楽しめるオリジナルカード作成機「Lovegety STATION」などが注目を集めていた。



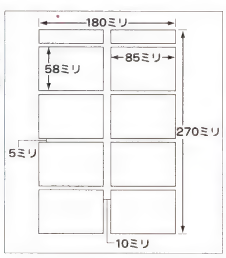
⬆実写立体映像ならではのヴァーチャル体験が魅力「アミューズビジョンライド」

Contest

優秀作品はソフトに収録されるのだ！

# 『月華の剣士』イラスト&4コマ募集

今冬発売予定のPS用対戦格闘『～幕末浪漫～月華の剣士』(エス・エヌ・ケイ)にユーザーから寄せられた4コママンガ及びイラストの優秀作品を収録する。募集は同ソフトを題材とした4コママンガ(モノクロ)及びイラスト限定。【イラスト募集概要】原稿サイズはハガキ大。比率で拡大可(ただしA4以下)。描き方はカラー、モノクロどちらでも可。【4コマ募集概要】描き方はB4サイズの用紙(既成の漫画原稿用紙でも可)に黒インクか墨汁で描くこと。薄墨は不可。またフキダシ内のセリフは鉛筆書きにすること。応募は住所、氏名、収録時のペンネーム、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、以下の宛先まで郵送。応募の締切は10月12日必着。〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3番8号第2紀尾井町ビル 株式会社エス・エヌ・ケイ東京支店 宣伝課「月華」係宛




⬅寄せられた作品は、ソフトのオプションモード等に掲載予定



⬅美麗なイラストからギャグタッチのものまで幅広い作品を募集するぞ！

## Content

### アニメーションを愛するクリエイターを支援
# エニックスが一般にアニメ作品を募集!!
## 大賞受賞作品は来年映像化も

エニックスが新たにアニメ制作事業を開始するにあたり、次代を担う若手クリエイターをメインとした「エニックス アニメ企画大賞」の作品募集を行う。

募集するのは「アニメ企画部門」、「アニメ声優部門」、「アニメシナリオ部門」、「メカデザイン部門」の4部門。プロ・アマ不問。尚、アニメ企画部門の大賞作品は同社のオリジナル作品の第1弾作品として来年に映像化される。応募内容についてはエニックス刊行雑誌等に掲載中。 エニックスアニメ企画大賞事務局・03-5352-6431



➡応募締切は12月31日まで。埋もれているアイデアを掘り起こそう

**エニックスアニメ企画大賞募集**

| アニメ企画部門 | アニメ声優部門 |
|---|---|
| 大賞……300万円<br>入賞……50万円 | 大賞……100万円<br>入賞……30万円 |
| **アニメシナリオ部門** | **メカデザイン部門** |
| 大賞……100万円<br>入賞……30万円 | 大賞……100万円<br>入賞……30万円 |

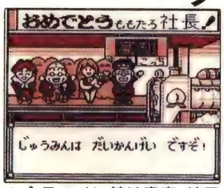
**募集要項**

- ●応募作品は原則として返却しない。
- ●受賞作品の著作権はエニックスに帰属する。
- ●大賞受賞者及び優秀賞はエニックスアニメ映像プロジェクトにおいて起用される。
- ●企画部門及びメカデザイン部門で映像化された作品については当社規定の企画・デザイン使用料が支払われる。

## Campaign

### ラーメン店とのタイアップキャンペーン
# 『桃鉄Jr.』発売記念 餃子ひと皿100円で
## ゲームと連動タイアップ 他飲食店ではどうなる

ハドソンは7月31日に発売予定のGB用ソフト『桃太郎電鉄Jr.全国ラーメンめぐりの巻』の発売を記念して、ラーメンチェーン「ラーメン館」とのタイアップキャンペーンを実施する。期間中、キャンペーンロゴの入った雑誌などをラーメン館に持っていくと、餃子ひと皿が、百円で食べられるようになる。もちろんこのじゅげむを持っていけばOKだ。お店の所在地などは、株式会社ハイデイ日高 お客様係・048-644-8447(土、日、祝を除く)まで。キャンペーン期間:7月15日~8月31日







⬅⬆ラーメン館は東京、埼玉を中心に全22店。近郊に住んでいる人にはたまらない、ホントにお得なキャンペーンだ

## Event

### 新作PSソフトを一足先にプレイ!
# 体験版もプレゼント! PSフェスティバル

夏休み真っ只中の8月8日、9日に、ファミコンショップのブルート&アブロ主催による「プレイステーションサマーフェスティバル in 福岡」が開催される。この展示会は7~9月発売予定の最新PSソフトがいち早くプレイできるほか、ステージではゲーム大会などの各種イベントも催される。会場は福岡天神大丸 パサージュ広場。入場無料。




⬆前回はロックマンも応援に駆けつけ、大盛況を博したぞ!

## Topics

### コレクター心をくすぐるおまけ付き!
# 『ポケモン』デザインのオレンジジュース大人気

大人気の『ポケットモンスター』をフィーチャーしたジュース「オレンジ30」が明治製菓から7月14日より全国発売され、ファンの間で話題を呼んでいる。このジュースには1缶に1枚『ポケモン』のキャラクターをデザインしたコインがおまけとして付属されており、さらに「ミュー」の金色のコインで裏面に「あたり」が出れば、ポケモンコインフォルダーアルバムがもらえるのも大きな魅力。全国のスーパー、コンビニエンスストア、食料品店などで販売中。 価格百十五円




➡劇場公開などのポケモンブームに便乗した形で、幅広い層に人気

## Event

### CM出演の篠原ともえのビデオレターも公開
# 『ナイト&ベイビー』完成披露発表会

9月17日発売予定のPS用RPG『Knight&Baby』(タムソフト)の完成披露発表会が、7月2日に東京・六本木オークラで催された。マスコミ・流通関係者が多数出席し、自社ブランド第1弾となる同ソフトのゲーム概要に耳を傾けていた。またCMに出演している篠原ともえのビデオレターも公開された。



⬆お茶の間の人気者・篠原ともえさんのCM起用で販売促進につなげる

## New Goods

### ケーブル無しですっきりする?
# 低価格ワイヤレスコントローラが発売
## まずは受信ユニットとセットで発売

株式会社オプテックが低価格のプレイステーション用ワイヤレスコントローラの発売を決定した。これは、コントローラとたまご型受信ユニットをセットにした『ワイヤレスデジタルセット』(10月15日発売予定)。その後、各種機能付きのバリエーションも揃えていく予定。受信ユニットがあればコントローラを増やして、多人数プレイもケーブルを絡ませずに楽しめる。価格:ワイヤレスデジタルセット(コントローラ、受信体)四千四百円/ワイヤレスデジタルショット(コントローラ)二千二百円




⬆右上にあるのが受信ユニット。なお、3人以上で使う場合にはSCEのマルチタップが必要となる。

## じゅげむ 国際面 World News

### 世界発! 新作ニュース
# 「Eidos」好調ながらの買収は新たなビジネスへのステップか

### UGOが国際サービスへ拡大 日本上陸の日も近い!?

インターネット最大のゲーム・コミュニティ「Unified Gamers Online (UGO)」が、ActionWorld社から投資を受け、サイトのさらなる充実と規模拡大をめざす(PR Newswire 発)。UGOは、ゲーム関連のWebサイトを「分散統合した」コミュニティ・リンク。300サイト以上をリンク、「ゲーム情報なら何でも手に入る」総合情報センターだ。毎日更新されるため、毎月のアクセスも400万ヒットと、非常に人気が高い。今回の資金援助によって、国際ゲーム・サイトへの拡大をめざす。日本語版のサービスが始まるかどうかは、今のところ不明。【http://www.ugo.net/】

### 業績絶好調のEidosが買収される!?

『TombRaider』シリーズやPC版『FF7』で絶好調のEidosが、「買収のターゲット」になっている(PR Newswire 発)。「複数の買収オファー」が舞い込んでおり、取締役会で検討中だと役員が明かしたと言う。現在、新たな再編過程にあるPCゲーム業界だが、Eidosも既に大手の傘下に入る準備はできあがっているとか。Eidosは、ヨーロッパでもプレイステーション向け『World League Soccer』を発売。たちまち英国の売上ランキング4位に浮上するなど、国際ビジネスも絶好調。買収は新たなビジネスへのステップか?【http://www.eidos.com/】

●データ提供 GameJapan (http://www.recca.co.jp/)
GameJapanは世界のゲーム情報満載のオンラインメディア。レッドゾーンぎりぎりネタ、超業界通ネタを毎週火曜日アップデート!

Flash News

## Contest アート作品の今後を担う文化庁メディア芸術祭

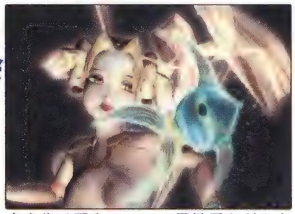
デジタルコンテンツの発展を目的としたコンテスト「第2回文化庁メディア芸術祭」の募集が始まる。「デジタルアート・インタラクティブ部門／ノンインタラクティブ部門」、「アニメーション部門」、「マンガ部門」の4部門ごとに優れた作品を募る。応募要項については事務局に問い合わせるか、ホームページ参照のこと。応募期間は7月10日～10月31日まで。事務局・03-3535-3501 【http:wwwcgarts.or.jp/festival/】




←第1回の開催時には730作品もの応募が寄せられた。なお、受賞作品は来年2月新国立劇場に展示される

## Event 海を舞台にした新作エクシング制作発表会

7月1日、今年末に発売予定のPS用RPG『MEREMANOID～マーメノイド～』の制作発表会が、海にちなんで東京・六本木のレストラン"グランブルー"で催された。当日は『FF Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ』のシナリオライターとして知られ、本作でもシナリオを担当した寺田憲史氏らも登場し、開発にかける意気込みなどを語った。ゲームは海洋での冒険物語に重点をおいた嘘のないSFを目指す。



↑本作は愛をテーマに母性愛などの心の感情を表現し、心地よいBGMと効果音で心と体にやさしいゲーム

## Topics ナンジャタウンにアトラクション新設

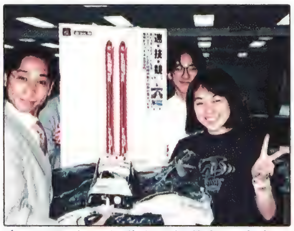
7月18日、ナムコ直営の屋内型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」に、2つの新アトラクション「幸せの青い鳥」、「肝試し化け猫旅館」がオープンする。特に「幸せの青い鳥」は自分の情報を入力した鳥型の機器「ハピル」を連れて歩き、育成ポイントを巡ったり、他の来場者が連れているハピルとエナジー交換を行って、自分の分身として成長させていく。これまでにない一風変わったコミュニケーション手段として楽しめる。



←ハピルには自分の情報を入力されているので、一層愛着が沸くはず。育成過程で様々なキャラクターに

## Topics キッドが編集部に!『SKI AIR MIX』宣伝

6月某日、じゅげむ編集部に7月発売予定のPS用モーグルゲーム『SKI AIR MIX』を携えた株式会社キッド(さん)の宣伝軍団が来襲。対戦してじゅげむが負けたら記事掲載、キッド(さん)が負けたら豪華プレゼントを提供してくれるとのこと。さっそく対戦！ ……やはり開発者には歯が立たず惨敗。しかし読者プレゼントにとスキーウェアをプレゼントしてくれたのだ。太っ腹なキッド(さん)に感謝。



↑テクニカルな動きで編集部を席巻した宣伝軍団とピースしてる編集部員

## Topics TVシリーズ10代目「ウルトラマンガイア」

7月16日、平成・新ウルトラマンシリーズの第3弾「ウルトラマンガイア」TVシリーズ製作発表会が東京・如水会館で催された。「ガイア」は前作「ダイナ」の世界観を踏襲せずに、全く新しい世界に新たなウルトラマンが登場する設定。極力残虐シーンをカットし、勇気や愛、命の重みといったテーマ性を重視した作品を目指す。来年春には映画公開も予定。今のところゲーム化は未定。




↑「ガイア」では《悪》の顔を持つ「ウルトラマンアグル」が登場(右)

## New Goods 『ジャスティス学園』トレーディングカード描き下ろしイラストも!

3D対戦格闘『私立ジャスティス学園』(カプコン)のキャラクターがトレーディングカードとなって、8月上旬より発売される。カードのコレクションは全146種。PS版オリジナルキャラ「熱血隼人」、「風間醍醐」の2人を加えた総勢19人のキャラクター、開発時に使用された設定画などのイラスト満載。価格350円+税(1パック10枚入り)



↑SpecialCardには開発時のキャラクター設定画のほか、オリジナルの描き下ろしも

## Event NECインターチャネルドリームキャスト参入

7月15日、お台場のホテル日航東京でNECインターチャネルのドリームキャスト(以下DC)参入発表パーティーが行われた。当日は黒川社長の挨拶に始まり、DC参入へ向けての意気込みが語られた。当日発表されたのは『メルクリウスプリティ』と『モンスターブリード』。特に、ビジュアルメモリと連動しているモンスターブリードが、どのような遊び方を提案してくれるのか注目される。



↑モンスターブリードの戦闘画面。今のところ発売日は未定だが、ハードを引っ張るタイトルになりうるか?

## Event セガのDC用第1弾『SONIC』始動!

セガのドリームキャスト用タイトル第1弾はユーザーの間で根強い人気を誇る『SONIC』シリーズ最新作『SONIC Adventure』に決定。タイトル発表にともない、制作発表会をマスコミ関係者のみならず一般ユーザーも招いて開催する。入場は無料でチケットなどは不要。入場は先着順。日時:8月22日 第1回10:00開場／11:00開演・第2回13:30開場／14:30開演(イベント内容は2回とも同一) 会場:東京国際フォーラム ホールA




←来場順の入場につき、満員の場合は入場が難しい。また入場者にはここでしか手に入らないお土産付き

## Event 東京キャラクターショー初お目見えするグッズも

8月2日、3日にテレビゲームやアニメ、コミックなどに登場する人気キャラクターが一堂に会する展示卸売会「東京キャラクターショー」が、お台場・東京ビッグサイトで開催される。主に玩具やステーショナリー、懐かしのヒーローの復刻版など1,000アイテムが多数展示予定だ。さらに今冬発売予定されるユーザー期待のPS用RPG『ファイナルファンタジーⅧ』のビデオ公開も行われる。[入場料]前売900円／当日1,000円



←本イベントに使用されているメインイラストは、なかむらたかし／木村真二さんが担当している

## Topics ゲームメーカー6社中古ソフト差し止め訴訟

大手ゲームメーカーソニー・コンピュータエンタテインメント、セガ・エンタープライゼス、ナムコ、カプコン、コナミ、スクウェアの6社は、全国規模でフランチャイズ展開しているファミコンショップ「わんぱくこぞう」を運営するアクトを相手取り、中古ゲームソフト販売差し止め及び損害賠償を求める訴訟を大阪地裁に起こした。

## Topics 『ポケモン』一色のショップ好評新開店

7月18日、ぬいぐるみやフィギュア、文房具をはじめ、Tシャツなどのアパレル商品まで取り揃えた『ポケットモンスター』関連グッズ専門店「ポケモンセンタートウキョー」がグランドオープンした。中でも特別限定モデル「ゲームボーイライトピカチュウバージョン」は人気の逸品。JR東京駅 徒歩5分(営業時間11:00～20:00)

## Topics ゲームショウ秋NETゲーム、物販新設

7月14日、CESAは「東京ゲームショウ'98秋」についての記者発表を行った。開催日は10月9日～11日(9日は特別招待日)で、会場は千葉・幕張メッセ。出展社は前回よりわずかに減って89社だが、小間数は過去最高の1,477小間、延べ面積は約54,000平方メートルに及ぶ。また、新たに「ネットワークゲーム」・「物販」コーナーが新設される。

## Topics 清純なイメージに傷無断借用にコナミ提訴

恋愛SLG『ときめきメモリアル』(コナミ)の主役で人気を集め、ファンクラブもあるバーチャルアイドル・藤崎詩織をアダルトビデオに無断借用したとして、ゲームソフトメーカーのコナミは7月10日、ビデオ制作会社を相手取り、ビデオの販売差し止めと約1,000万円の慰謝料支払いなどを求める訴訟を東京地裁に起こした。

# 5..4..3..2..1...
# ドリームキャストカウントダウン！

Dreamcast Count Down

発売まであと…
113日

## 今月のCONTENTS



### 発売までの４カ月、５号連続で新情報を完全フォロー！

**PDA 第一弾が発売され、新タイトルも続々発表。11月20日の発売日に向けて、いよいよ本格的に動き始めたセガの新ハード、ドリームキャスト。このページでは、発売が待ち切れない読者のために、毎月の新情報をまとめてお届けします。**






## ふたつの『ゴジラ』がゲームの可能性を広げる

映画『GODZILLA』の公開に合わせて7月11日より劇場で先行発売され、7月30日からは一般の玩具店などでも入手可能となった、携帯液晶ゲーム『あつめてゴジラ』。ドリームキャスト本体に先行して発売された、ビジュアルメモリ（ドリームキャストのデータを保存する周辺機器）第一弾でもある。その『あつめてゴジラ』に連動したドリームキャスト用ソフト『GODZILLA（仮）』の発売が決定した！

『あつめてゴジラ』でコレクションした怪獣データによって、『GODZILLA（仮）』で何かが起きる…。ビジュアルメモリとドリームキャスト本体の連動は、ゲームの新しい可能性を提示できるのか？

まずは、2ページにわたって『あつめてゴジラ』と『GODZILLA（仮）』を紹介しよう！

### ハリウッドゴジラも登場！


USAゴジラ

➡『あつめてゴジラ』には、話題のUS版ゴジラも登場！『GODZILLA（仮）』ではどうなる？


メカゴジラ


ゴジラ

## あつめてゴジラ～怪獣大集合～

●セガ・エンタープライゼス●2500円●ドリームキャスト用PDA「ビジュアルメモリ」として使用可能

# 怪獣図鑑完成を目指してバトル！

### お手軽育成で対戦を楽しもう！

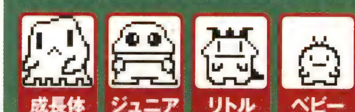
『あつめてゴジラ』は、ゴジラやモスラなどの怪獣を育成し、友達の怪獣と対戦する、いわゆる携帯育成ゲーム。従来の携帯ゲームとの違いは、育成がお手軽にできること。牧場に預けてしまえば、あとは何もしなくても怪獣は成長する。しかも、卵から怪獣に成長するまでの時間はわずか数時間！ 対戦に負けた怪獣は消滅してしまうが、数時間もすればまた別の怪獣で再戦を挑むことができるのだ。これにより、思う存分友達との対戦を楽しむことができる。

## ゲームの流れ

### ボクジョウにあずけて怪獣を育てよう

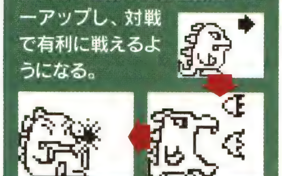


育成といっても、プレイヤーは怪獣を預ける牧場を選ぶだけでOK。牧場は全部で4種類（フツウ、ヤサシイ、スパルタ、アヤシイ）あり、どの牧場にどれくらい預けていたかで、成長したときの怪獣の種類が決定される。なお、育成で出現する怪獣は全部で16体。




### ゲキツイゲームでパワーアップ！

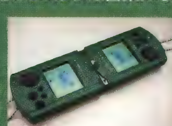
上・中・下段のどこからミサイルが飛んでくるか予想して、怪獣にミサイルを撃墜させよう。3回勝負で2回成功すれば勝利だ。勝てば勝つほど怪獣はパワーアップし、対戦で有利に戦えるようになる。



### いざ、対戦！




怪獣が成長体になったら、いよいよ対戦だ。メニューで「タイセン」を選び、もうひとつの「あつめてゴジラ」と接続しよう。それぞれの怪獣データが交換され、アツいバトルが開始される。勝った怪獣は相手のDNAを吸収して別の怪獣に突然変異し、負けた怪獣は跡形もなく消滅してしまう。負けたときのショックは言葉にならない……。


➡本体上部のキャップを外して、「あつめてゴジラ」同士を接続！

### 『あつめてゴジラ』メニュー一覧

| | | |
|---|---|---|
| メニュー1 | ボクジョウ | 怪獣を牧場に預けると、時間の経過とともに怪獣が成長。一度に育てられるのは一匹のみ。 |
| メニュー2 | ゲキツイ | 怪獣を強くするためのミニゲーム。対戦で負けないように、暇を見つけてプレイしよう。 |
| メニュー3 | DNA | 現在育成中の怪獣のDNAを表示。DNAは対戦で勝ったときの突然変異と関係あるらしい。 |
| メニュー4 | リスト | 過去に見たことのある怪獣のリストを表示。対戦時に出現した友達の怪獣も登録される。 |
| メニュー5 | タイセン | 友達の怪獣と対戦できる。勝った怪獣は突然変異で違う怪獣になり、負けた怪獣は消滅。 |
| メニュー6 | サウンド | サウンドのON・OFFを設定できる。授業中や仕事中は必ずOFFに設定しておこう（笑）。 |

# GODZILLA（仮）

●セガ・エンタプライゼス●アクション●98年発売予定●価格未定

# 『あつめてゴジラ』と連動する！

## ゴジラを操り、すべてを破壊せよ！

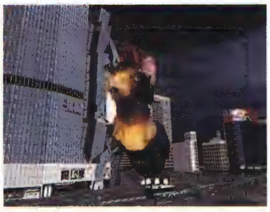
育成・対戦がメインの『あつめてゴジラ』に対し、ドリームキャストの『GODZILLA（仮）』は、ゴジラを主人公としたアクションゲームになるようだ。ドリームキャストの機能をフル活用し、従来のゲーム機では表現できなかったゴジラの皮膚の質感や重量感、破壊の際の爽快感を追求しているという。

さて、注目の『あつめてゴジラ』との連動だが、どのような形でデータが反映されるのかは不明。しかし、『あつめてゴジラ』で怪獣をコレクションした結果は何らかの形で反映されるようだ。

発売日は年内の予定。それまでは『あつめてゴジラ』で怪獣収集に精をだそう。全部集めておけばいいことがあるかも…？




## エリア上にある障害物はすべて破壊可能！



→ビルに接触したときの角度や強さによって、壊れかたも異なるという



←迫力満点のカメラアングル。任意に変更可能なのだろうか？

## シリーズに登場した怪獣をポリゴンで忠実に再現！

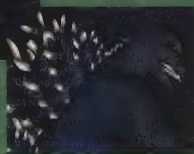
秒間300万のポリゴン表示、さまざまなエフェクトも可能なドリームキャストの強力なグラフィック機能が、怪獣たちの皮膚の質感まで見事に表現！

### ゴジラ



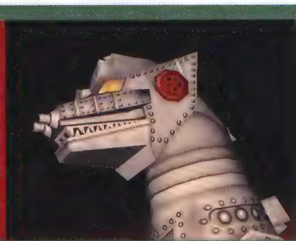


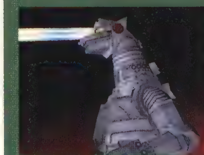
←このクオリティのまま、リアルタイムに画面上を歩きまわれるという



→ゴジラのチャームポイント、放射能で光る背びれ(?)ももちろん完全再現

### メカゴジラ





←ゴジラだけでなく、メカゴジラも操作することができるのだろうか？



→全身これ武器のメカゴジラ。各武装が駆使しての壮絶な猛攻に期待！

# 「ゴジラを作る男達」

## ――制作スタッフ直撃インタビュー

**今回のプロジェクトの実際の制作にあたった(株)ゼネラル・エンタテイメント（以下GE）にお邪魔し、プロデューサーのセガ小川氏、プロダクションマネージャー塚本氏、ディレクター鹿角氏、CGモデル制作担当の麻生憲氏の4人にお話を伺った**

――企画立ち上げの当初から、ドリームキャストとビジュアルメモリの連動は考えられていたのでしょうか。

塚本「そうですね。まず連動ありき、でスタートしました」

鹿角「具体的にどう連動するかというのはまだお話しできないのですが、いろいろな遊び方ができるように、いくつかの仕掛けを考えています」

――怪獣リストを完成させた人には何か特典が用意されている、とか？

塚本「まあ、『あつめて～』はコレクションするのが目的なので…」

小川「やはり、がんばった人にはそれなりのことをしてあげたいですね」

――発売までにぜひリストを完成させてください、と。

塚本「ええ。しかし、シンプルかつ奥深い内容になっているので、リストを完成させようとすると、対戦やDNAなどいろいろと考える必要があると思いますよ」

――対戦に負けると怪獣が消滅してしまうというのはかなりシビアなシステムだと思うのですが…。

塚本「そうですね。でも怪獣の成長が速いので、朝起きたときに卵をかえせば放課後には対戦できます」

――一日一対戦。一日に何回も対戦するゲームではない…？

小川「いや、勝てばいいんです（笑）」

――なるほど（笑）。しかしそうなると、友達がたくさんいないとダメですね。

小川「友達がたくさんいても、持っていないとダメですね。だから、自分が買ったら友達みんなに買わせるとよろしいんじゃないかと（笑）」

――（笑）。年内にはドリームキャストで『GODZILLA（仮）』が発売されるわけですが、従来のゲーム機ではなくドリームキャストだからできた、ということは何でしょう？

鹿角「今までのゲームは自由度があるようで実はなかった。たとえば従来のゲームでは、建物を壊せるといっても、壊せるものはもともと決まっていた。しかし、今回はステージ上にあるものはすべて壊せます。しかも、今までのゲームなら壊れるアニメーションが再生されるだけでしたが、今回はビルにぶつかるときの角度や強さで壊れ方が異なるんです」

麻生「キャラクターに関しても、従来のゲーム機の表現力では、特徴をとらえてキャラを作ろうとしても、その特徴の数が限定されてしまっていたんです。たとえば、目の特徴を表現しようとしたら、口と鼻の特徴はあきらめなくてはならなかった。しかし、ドリームキャストなら複数の特徴を同時に表現することができるんです。その分、それだけリアルにゴジラを再現しなくてはならない、というプレッシャーもありますが」

――ドリームキャストでは、どれだけの数の怪獣が登場するのかも、気になるところですが…。

塚本「それは…やはり秘密です（笑）。いろいろと予想しながら、楽しみに待っていてください」

（文中敬称略）



↑右下より時計回りに、セガ小川智章氏、GE塚本昌信氏、(有)デジプラネット麻生憲氏、GE鹿角剛氏。ゴジラのポーズでキメ！

# 今月発表された新作タイトル3本を紹介！

次々と新作タイトルが発表され、少しずつユーザーの期待が高まっているドリームキャスト。今月も新作タイトルが3本発表された。さっそく紹介しよう。

本体と同時発売決定！

## ペンペントライアイスロン

●ゼネラル・エンタテイメント●アクションレース●11月20日発売●価格未定




⬇➡ドリームキャストならではの、大きなキャラクターにびっくり！彼らの動きを見ているだけでも楽しいぞ！

すでにドリームキャスト上で動いている！




### 3つのアクションを駆使する異色のレースゲームが登場！

「走る」「泳ぐ」「滑る」という3つのアクションをシーンごとに使い分ける、新しいタイプのレースゲーム。レース中はライバルの邪魔ができるため、操作テクニックだけでなく駆け引きも重要になってくる。さらに、コースによっては大がかりなトラップが仕掛けられていることもあり、そう簡単にはゴールできない。キュートでファンキーな生き物・ペンペンが繰り広げる、ドタバタアクションレースの結末やいかに!?

### GE GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD. に注目！

本作の製作には、セガの数々のサターン用名作ソフトを製作していた、そうそうたるスタッフが集結しているという。また、気づいた人もいるだろうが、発売元のゼネラル・エンタテイメントは、前ページで紹介した『あつめてゴジラ』と『GODZILLA（仮）』の開発メーカーでもある。同社はドリームキャスト立ち上げの大きな原動力になるかも。要チェック！

### 3つの種目で競われる障害レース。それが「トライアイスロン」だ！



走る！



滑る！



泳ぐ！

### トライアイスロン出場者はこの7匹！



| カバペン | サメペン | タコペン | イヌペン | トドペン | ペンペン♀ | ペンペン♂ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| やきもちやき | 乱暴者 | お調子者 | おバカっぽい？ | のんびり屋 | おしゃれ好き | 元気者 |
| バレリー | ジョー | スニーク | ミスター・バウ | バック | ティナ | スパーキー |

## NECインターチャネルもドリームキャスト参入を発表！

7月15日、「同級生」シリーズ等で知られるNECインターチャネルが参入発表パーティを開き、2本のタイトルを公開した！

## モンスターブリード

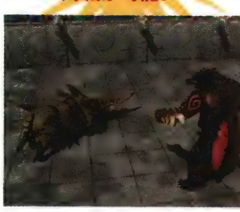
●NECインターチャネル●育成シミュレーション●発売日未定●価格未定

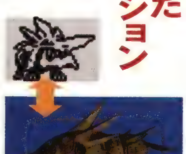
### ビジュアルメモリと連動したモンスター育成シミュレーション

最強のモンスターを育てることが目的の育成シミュレーション。本作の特徴は、モンスターやアイテムを始めとした、ゲーム内に登場するすべての要素をビジュアルメモリに移し替え可能なこと。この機能を使い、他のプレイヤーと自由にモンスターやアイテムをトレードする事ができる。ビジュアルメモリの機能をフルに使用したこのシステムは要注目だ。




ビジュアルメモリに転送しての育成・対戦が可能！





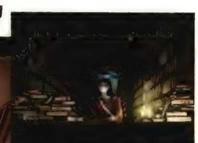
⬆➡戦闘中は、自動的にカメラアングルが選定される。迫力満点だ！

## メルクリウスプリティ

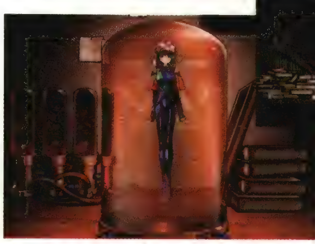
●NECインターチャネル●育成シミュレーション●発売日未定●価格未定

### 錬金術師となって人工生命体を育てよう

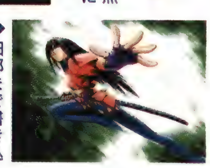
94年にパソコンで発売され、好評を博した育成シミュレーションのパワーアップ版だ。プレイヤーは錬金術師となり、人工生命体である「ホムンクルス」を育てていく。育成期間は3カ月。プレイヤーの育て方次第で、ホムンクルスの未来は良くも悪くも変化してしまう。あなたの育てるホムンクルスは、神になるのか、人間になるのか。それとも……。



⬅知識の宝庫・無限図書館。育成に欠かせない施設だ



⬆ドリームキャスト版システム画面。開発中のため、変更の可能性もあり



➡細部まで書き込まれたグラフィックに注目

# Windows CEはゲームをどう変える？

**ドリームキャストの本体に刻印された"Powered by Windows CE"の文字。それは、いったい何をこのマシンにもたらすのか。Windows CEを開発したマイクロソフトに聞いてみよう。**

去る7月1日～4日、幕張メッセで開催された「Windows World EXPO/Tokyo98」。そこに出展されたドリームキャストのモックアップには、"Powered by Windows CE"のロゴが燦然と輝いていた。さて、家庭用ゲーム機への初の搭載となった、このOSは、ドリームキャストにどのようなパワーを注ぎ込むのか。開発元であるマイクロソフト株式会社のジェイムス・スパーン氏（本文中JS）にお話をうかがった。

## 開発者がクリエイティビティを最大限に発揮できる環境を

**――まずお聞きしますが、Windows CEの導入はどのようなメリットをゲーム界にもたらすのでしょう？**

JS　まず、開発環境が非常に簡単でローコストになるということがあります。ドリームキャスト（以下DC）では、Windows95や98で広く使われている「DirectX」というアーキテクチャを利用できるので、すでに蓄積されているWindowsゲームの開発ノウハウをそのまま利用できるわけです。つまり、ハードごとに全く新しい開発環境を整える必要がない。だから開発者は純粋にクリエイティブな部分に力を集中させることができるし、また既存のWindows用ゲームからの移植もとても簡単にできます。

**――開発用のツールなども、マイクロソフト側で用意されているのですか？**

JS　DCに最適化された開発キットをセガからのライセンスを受けた各社に提供しています。一般に販売されるようなものではもちろんありませんが、Windowsでソフトを作れるデベロッパーなら、これを使うことで開発の垣根は非常に低くなるはずです。「参入しなければソン」というくらいに。

**――Windows CEがDCに採用されたのは、セガからの働きかけがあったんでしょうか。それともマイクロソフトから？**

JS　どちらから、ということはないですね。セガさんはハードごとに新しく開発環境を構築することの手間をよくわかっていたし、我々はまさにそれを解決するための策（Windows CE）を持っていた。両者のニーズがぴったり合ったわけで、これは自然な流れと言えるでしょう。また、ネットワーキングによるライフスタイルの確立を目指している我々にとって、DCの持つ方向性は戦略的にも合致するものでした。

## 広がるネットワークの可能性でもスタンスはあくまでゲーム機

**――今ネットワークのお話が出ましたが、DCで遊べるネットワークゲームというのは、すでに準備されているのでしょうか。**

JS　日本のソフトメーカーはまだネットワークゲームの開発に対するノウハウが少ないので、見えない部分は多いですね。でもネットワーク機能の必要性はどこも強く認識しているので、期待はしていただいてよいと思います。

**――ネットワークゲームでは、やはり電話代の問題が心配されると思うんですが…**

JS　よくそんな話を聞きますが、実際に計算してみるとそうでもないですよ。1時間くらい遊んでも、おにぎりを買うくらいの値段にしかなりませんし。それに今、もっと電話代のかかるポケベルやPHSが高校生の間であれだけ普及してるわけですから、魅力さえあれば電話代は障壁にはならないと考えています。

**――ゲーム以外のネットワーキング、例えばインターネット情報端末としての展開は？**

JS　性能的には、DCはインターネット端末としての力を充分に持っています。弊社のインターネット・エクスプローラ4・0相当のWWWブラウザも開発中です。チャットなどのコミュニケーションが、DCによって日本にももっと広がってほしいですね。

**――となると、将来的にはキーボードなどの周辺機器を取り付けて、パソコンに取って代わる端末に？**

JS　いや、それは違います。DCの中核はあくまでゲーム機であり、その本来の機能の範囲内で様々なネットワーク環境を提供するというスタンスです。いわゆる「なんでもできるマシン」にしてしまうと、かえってDCは失敗すると考えます。



**マイクロソフト株式会社 ジェイムス・スパーン氏**
Windows CEマーケティンググループのプロダクト・マネージャーを担当。ちなみに日本語はもちろんペラペラ。

「Windows CEによって、開発者はクリエイティブな仕事に専念できる」

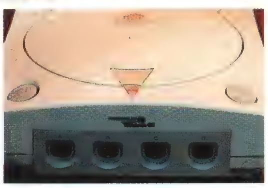
### Windows World EXPO/Tokyo 98に登場 これがCEロゴ入りの新モックアップだ！

インタビューの冒頭でも触れたように、先日開催された「Windows World EXPO/Tokyo98」のマイクロソフトブースにドリームキャストが登場した。Windows CE関連のコーナーに、"Powered by Windows CE"のロゴが本体前面に入った新しいモックアップ（外観だけを示す見本品）が展示され、一般への初お目見えとなった事もあり、注目を集めていた。他のCEを搭載した携帯型パソコンや電子手帳などに混じって展示される様子を見ると、ドリームキャストがこれまでのゲーム機とは一味違う事を実感させられた。



⬆Windows CEコーナーに、初のCE搭載ゲーム機として展示され、来場者の注目を集めていた

Powered by Microsoft Windows CE



⬆これが世界標準OS搭載の証、Windows CEのロゴ。マシンの起動時にも表示される予定だという

### ついに「ソニック」走る！対応ソフト続々発表で全9本に

先進的なハードも、それを充分に活かすソフトがあってこそ。今回紹介した4本の他、先月紹介したNECホームエレクトロニクスの2本も開発が進んでいるようだ。そしてビッグニュース！セガのシンボル、ソニックがついに登場！セガは8月22日に大々的な発表会を準備中だ。詳しい情報は本誌「SATURN LIFE」を見て欲しい。この後のページで新画面を紹介するワープの「D2」、連載中の「なかよし」で製作が報じられた「アキハバラ電脳組」を数えると、これで早くも正式発表タイトルは全9本になった。これからもドリームキャストの動向に要注目だ！来月号もお楽しみに。

### NECホームエレクトロニクスのタイトル

**戦国TURB**



⬆キュートかつヘンなノリのアクションRPG。大量のポリゴンキャラが、広大なフィールドのあっちこっちで同時にバトルを繰り広げる

**SEVENTH CROSS**



⬆3Dフィールドを駆け巡りながら、自らの肉体を進化させてゆく。ニューロプログラムを搭載したシミュレーションRPG。本体と同時発売

### …and ソニック！

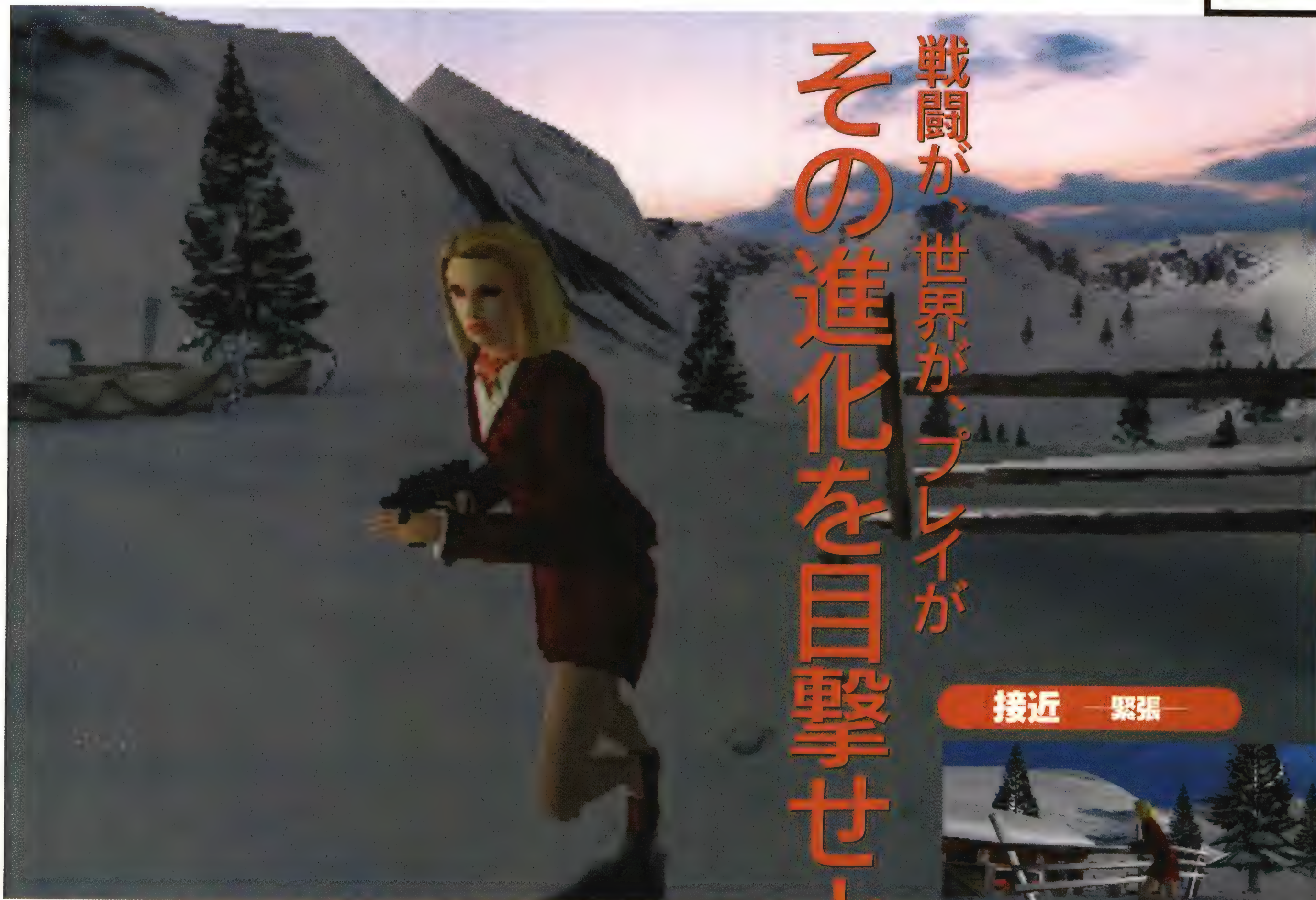



⬆8月に東京国際フォーラムで「SONIC Adventure 制作発表会」が開催！一般ファンも参加できる一大イベントだ。詳しくは103ページへ！

# D2 Presentation 2nd Stage

構成・文/志田英邦&レッカ社

ついに『D2』新着情報が到着。『D2』の戦闘とは、そして『D2』が目指すリアルワールドとは!?　『D2』の進化をその両面からチェックする。



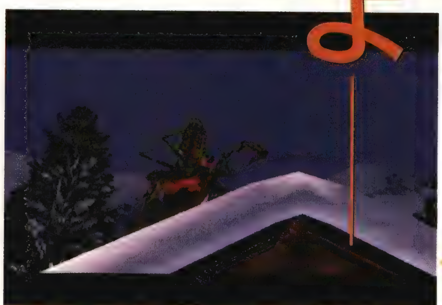
## 戦闘が、世界が、プレイが その進化を目撃せよ—

### 接近 —緊張—



⬆ローラが白銀の雪の中を歩く。ひとたびモンスターの潜んでいるエリアに足を踏み入れると……。

### 出現 —衝撃—



⬆モンスター出現と同時に、シーンはムービーに切り替わる。屋根に潜むモンスターが!　衝撃の一瞬。

### 戦闘 —興奮—



➡戦闘はローラ視点のガンシューティングだ。マシンガン乱射。飛び散る火花、弾ける肉片。緊張と興奮が炸裂する。

### リプレイ —快感—



➡モンスターを倒した後、戦いが再現される(予定)。それはバイオレントな刺激のリプレイ。

# D2 BATTLE PROCESS

## Shooting シューティング 1

### 『D2』の戦闘はスタイリッシュなガンシューティング

『D2』の戦闘、それは単なるガンシューティングではない。スタイリッシュで、プレイヤーの快感のツボを刺激する仕掛けと工夫に満ちている。接近から戦闘に至るプロセスからも、そのこだわりを感じることができるはずだ。

Dの食卓2
●ドリームキャスト
●アクションアドベンチャー
●98年冬発売予定
●5800円（予価）

# 『D2』のシューティングには戦闘の美学があふれている。

『D2』の戦闘シーンは凶暴で、残酷で、それでいて美しい。その戦闘を通じ、ワープが実現しようとしているのは何か。新着画面を元に追ってみよう。

## Shooting シューティング 2
### マシンガンと赤いスーツのクールビューティー

純白の雪の中、真っ赤なスーツのローラがサブマシンガンを乱射。弾が金属物等に当たったときの火花や爆発の炎も、パターン化されたアニメではなく、ひとつひとつプログラムで描写。ここにも『D2』の美学が貫かれているのだ。

## Shooting シューティング 4
### モンスターの恐怖と悲しみ

襲いかかるのは植物に犯された人間。飯野はこれを「エネミー」ではなく「モンスター＝怪物」と呼ぶ。フランケンシュタインが人間になれなかった不遇の怪物だったように、それは常に恐怖と悲しみの同居する存在だ。

## Shooting シューティング 5
### パラメーターという名のはかない命

画面右下に燃えている炎。これはローラの生命力を示している。数字は体力(H.P.)。ダメージを受けるたびに炎は小さくなり、緑から黄、赤へと変化する。極寒の中でも、炎が燃えている限りローラの命は尽きない。

## Shooting シューティング 6
### 飛び散る赤と緑の血

『D2』の戦闘では「血」がダメージの表現として用いられている。画面に広がる真赤な血はローラのもの。緑色の血はモンスターのものだ。体内に流れる血の色の違いが、人類とモンスターの立場を決定的に隔ててい



⬆ローラは火炎放射装置やショットガン等、様々な武器を手にする。装備中の武器は画面左下に表示

COOL BEAUTY



➡遭難したローラを追ってきた者。その正体はモンスターだった
⬇モンスターの種類は複数。ボスキャラクター的存在も登場する



MONSTER



PARAMETER

BLOOD





➡敵の触手がヒットし、画面に飛び散るローラの血。体力を表示する炎が揺らぐ
⬇ローラの放った銃弾がモンスターにヒット。飛び散る緑の血と肉片がダメージを表現

## Shooting シューティング 3
### 秒間1/60のショックとエクスタシー

ローラがサブマシンガンを乱射すると、モンスターの体から緑色の血や、肉片、触手が飛び散る。過激で残酷な描写の中、モンスターがときおり見せる人間の表情が、プレイヤーの背筋を冷たくさせる。また、モンスターは同時に複数が登場することも。それぞれに設定された弱点を見抜くことが、必勝のセオリーだ。



ECSTASY

# 『D2』の舞台となる世界、そのリアルワールドの真実を知る

舞い散る雪の一粒までポリゴンで表現された壮大なリアルワールド。その世界を通じ、ワープはどんな体験を提供してくれるのだろう？

REAL WORLD

## Real world リアルワールド 1

### 視界内のすべてがゲームフィールド そのあたりまえの実現

リアルワールド。細かにテクスチャーを貼り込まれた雪原や山々。それは自然の変化に応じ、様々な表情を見せる。そこに舞う雪、飛び散る火花や血、爆発の炎。全てが自然の動きを計算しプログラム処理されている。デザイナーの都合による一切のパターン化はない。だから、プレイヤーは世界に没入することができる。ゲームにのめり込むことができる。未知の領域に足を踏み入れる、プレイヤーの緊張感、期待感。ワープは最高のステージを作り上げようとしているのだ。





➡⬇画面に見える山小屋、その向こうの雪山。雪の時には遠方の風景が霞む

### 『D2』体験を彩る様々なロケーション

『D2』の舞台には、いくつかの建物が点在している。無人の山小屋、そして採掘場等など。それは広大な自然にかいま見える人間と文明のあかし。フィールドから建物内への移動に際しても、強引なシーン切り替えはなくスムーズに視点は移行する。ローラとともに冒険を続けるうちに、次々と新しい建物や地形と遭遇することだろう。



**雪山**
⬅腰まで雪に埋もれながら進むローラ。当然、その歩は重くなる

**採掘場**
➡古い採掘場。はたしてこの採掘場にはどんな意味があるのだろうか？

**山小屋**
⬆ローラが遭難した末にたどりついた山小屋。すべての冒険の起点となる

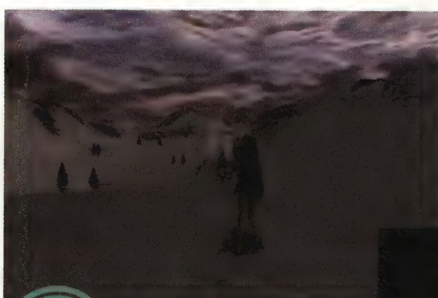
## Real world リアルワールド 2

### 刻々と流れ続けるリアルな時間

『D2』の世界では、時間が流れ続けている。太陽の位置によって、影の長さも変化。昼は穏やかな雪山も、夜には激しい寒さと闇に包まれる。また、現実同様ここでも雪山の天候は気まぐれだ。晴天、曇天、ときには吹雪にも遭遇する。流れる時間が自然の偉大さと恐ろしさを際立たせるのだ。



**昼**
➡まぶしい陽射しの中。影がついていることで、時間の変化が感じられる



**夕**
⬆神秘的な夕焼けにつつまれる夕方。まもなく恐ろしい夜がやってくる



**夜**
➡暗い夜。雪の照り返しと白い吐息により、かろうじてローラの存在がわかる

TIME&TIDE

## Real world リアルワールド 3

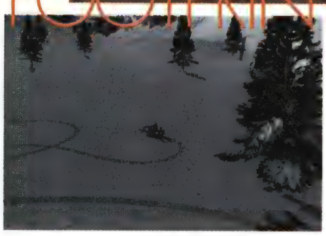
### 自分の痕跡を記す足跡と轍

雪の上をローラが歩くと足跡が残され、乗物が走ると轍が刻まれる。雪原では、自分の後に残る足跡と轍こそが唯一の存在証明なのだ。吐く息の白さ、リアルタイムシーンでも貫かれたキャラクター達の豊かな表情。それと同様のこだわりが、ここにも。



➡足跡の表現をゲームで実現するには、かなり高度な技術を要する

FOOTPRINTS



⬅何本かの弧が雪に刻まれている。スノーモービルの走路は深い轍が残る

Real world リアルワールド 4

# 雪を跳ね、新しい快感を生みだすスノーモービルのスピード

『D2』には様々な乗物が用意されている。今回、発表されたのはスノーモービル。ワープがカナダに取材に行った際、飯野賢治を初めとするワープの面々は何度もスノーモービルに乗り、その壮快感を存分に体感したという。その感動を詰め込んだ成果が、これ。跳ね上がる雪、ハンドルが雪に取られるときの不安定な操作感、雪を切り裂くスピード。スノーモービルならではの操作感覚をリアルに詰め込んでいるのだ。飯野賢治が自信アリと断言する、そのアクションが楽しみだ。









⬆雪上を疾走するスノーモービルの連続ショット。暗くなればライトが点灯、夜間の移動も可能だ。プレイヤーは、プログラムにより自然環境を再現したリアルワールドならではの操作の臨場感を堪能できる

VEHICLE

## スノーモービルの完成度高しもしかするとミニゲームも?

「スノーモービル、イイっすよ」飯野賢治がスノーモービルについて切り出した最初の言葉だ。雪にハンドルを取られたり、慣性の法則に振り回されたり、アクションゲームとしてもかなりの面白さが期待できるとのこと。「右、左に操作すると雪がシャッ、シャッと飛び散る。すごく出来がいいんだよね。もしかしたらミニゲームにするかも。それくらいの完成度」実際にスノーモービルを何度も体験している本人がそう断言するだけに、かなりの期待が持てる。



➡このスノーモービルは二人乗りも可能。キンバリーとの相乗りシーンも予定されている

## 飯野賢治『D2』の今を語る

## リアルワールド!それはプレイヤーにとっての「イイ感じ」のリアルな手ごたえの実現

ワープのビジョンとドリームキャストの機能によって、『D2』のリアルワールドは着々と完成に近付いている。では、そのリアルワールドの完成は、最終的に何を目指しているのか? 飯野賢治自身に語ってもらった。

『D2』のテーマ、リアルワールドというのは、単純に「現実的」という意味じゃない。それは山がはるか向こうに見えていて、そこまでボタンを押したら走っていくことができる、そんな「ゲームの中の気持ちいい空間感覚」のこと。

ドリームキャストは、その「気持ちよさ」を実現することができるハードだ、と。確かにポリゴン数も多いし、色も綺麗に表示できる。でも、それだけじゃない。ポリゴン数では伝えられない画面の感じの良さがある。例えば、微妙な色の違いを表示できたり。その良さは『D2』の目指している感じにすごくあっている。

僕らは『Dの食卓』を作ったとき、湿った感じや、匂い、舞台となっている古城の雰囲気が画面から感じられることを目標にした。そして、完成したとき「イイ感じ」を作ることができたと思った。で、今回も『D2』ならではの「イイ感じ」を作ることを目指している。ワープが目指しているリアルワールドとは、単純に現実を模倣することではない。それは、あくまでもプレイしたときの感覚のリアルさ。つまりはプレイヤーにとっての「イイ感じ」を作り上げること。『エネミー・ゼロ』や『リアルサウンド』の時は、ちょっと考えすぎてしまった。だけど、『D2』はもっと感覚だけで作っている。例えば、ローラが雪の中で赤いハイヒールを履いているというシンプルで大胆な恰好良さ。この「イイ感じ」をリアルにプレイヤーに伝えることが、『D2』の目指している方向。そして、それこそがドリーム(夢)をキャスト(運ぶ)することなのだと、僕は信じている」



## ビジュアルメモリと通信『D2』の新たなる拡張性

ドリームキャストに装備されたビジュアルメモリと通信機能。『D2』もこれらの機能に対応することが明かされた。しかし、あくまでも今回はチャレンジとして取り入れる、とのこと。以下、飯野賢治談。

「通信とビジュアルメモリは何かに使おうと思っている。けど、それはきっとドリームキャストの本来の使い方じゃないね。やっぱりドリームキャストはハードとしてすごい。全部は使いきれない。全部の機能を使おうと思ったら、僕らもあと1～2年はかかると思う。それに『D2』の企画が先にあって、後からドリームキャストを使うことになったから、企画の方向性が違う。だから、『D2』は僕らのやりたいことだけをやる。ビジュアルメモリや通信に関しては、あくまでもメインの使い方にはならないと思う」

『D2』プロモーションビデオ遅延のお知らせ●5月23日行なわれた「D2制作発表会」にて、参加者全員に「D2プロモーションビデオ」を配布する予定でしたが、制作スケジュールの関係上、当日配ることが出来ませんでした。そこで当日お渡ししたハガキをワープに返送していただいた方全員に、後日ビデオを送らせていただく予定になっていました。現在ワープではそのビデオを鋭意制作中ですが、今回の記事で公開された画像よりも、さらに新しい映像を皆さんにお届けするため、もう少々時間がかかりそうです。7月中には制作を終了する予定ですので、もう少しの間お待ちく下さい。楽しみにして下さっている方には大変ご迷惑をおかけしておりますが、なにとぞ宜しくお願いいたします。

# チュンソフトPS参入！

## サウンドノベルの現在・未来を 中村光一氏に直撃インタビュー

**チュンソフトがPSへの参入を発表。PS初タイトルとして発表されたサウンドノベル・エボリューション3部作の注目のリニューアル要素、今後のチュンソフトの動向などを中村光一氏に直接聞いてみた。**



●中村光一プロフィール●
株式会社チュンソフト代表取締役。ゲームジャンルとしてサウンドノベルを確立したサウンドノベルの先駆者。他にも『不思議のダンジョン』シリーズなどのヒットシリーズを手掛ける。

### チュンソフトがPS参入！

市場には新作のラッシュで数え切れないほどのゲームが溢れ、カレンダーを見れば月に何タイトルも新作リリースするメーカーばかり……。昨今のゲーム業界は一時期の肥大化したファミコンブームの姿とダブって見える。

そんな今日でも1作の開発期間に十二分に時間をかけ、絶対の自信とこだわりを持ってソフトをリリースする職人的なメーカーがある。チュンソフトである。そのチュンソフトがサウンドノベル・エボリューション3部作『弟切草』、『かまいたちの夜』、『街』を引っ提げ、とうとうPSへの参入に踏み込んだのだ。

「SFC時代にサウンドノベルを楽しまれていたPSユーザーから、『街』を移植して欲しいという声は随分あったんです。それに答えてPSで『街』の発売を考えたのが始まりですね」とは中村氏のPS参入理由の言葉。

チュンソフトがPSという現在の最も有力なゲームマシンに参入することにより、多くのユーザーが良質のゲームを手にする機会を得ることとなるだろう。

### 秘密のリニューアルポイント

サウンドノベル・エボリューションの最大の特徴、それは往年の名作に大々的なリニューアルが加えられ、より遊び易く面白くなった点にある。フローチャート機能に追加シナリオ……、今回提供された資料によると4つの大きなリニューアル(左ページ参照)が成されているようだ。この他にもリニューアルポイントはあるのだろうか？

「実は、こっそりとデュアルショック対応も考えていますが、そうなっても大々的に発表はしないつもりなんですよ。例えば「必ずエンディングで泣けます！」とか言われてたらエンディングを見ても絶対に泣けないじゃないですか(笑)。デュアルショックもそれと同じかなと(笑)」

デュアルショックへの対応は、サウンドノベルの進化の大きな起点となるだろう。例えば『弟切草』の恐怖をパワーアップされた視覚、聴覚、そして触覚で体験できるのだ。ますます、サウンドノベル・エボリューションへの期待が強くなる情報である。



### ジャンルとしてのサウンドノベル、これからのサウンドノベル

チュンソフトがサウンドノベルというジャンルを確立して以来、後を追うように様々なメーカーが同コンセプトの類似ゲームを発表してきた。そんな状況を中村氏はどう思っているのだろうか。

「他社さんにも、もう少し頑張って欲しいですね。ジャンルの確立という前例でいうと、『ドラクエ』が発表され、その後発売されたRPGは『ドラクエ』を追い越してはいなくても面白いものがたくさんあった。だから、RPGというジャンルが確立したわけだし、ユーザーも増えたんですよ。そういう意味でジャンルの発展のために、他社さんにはもう少し気合いを入れて欲しいんです」

中村氏の目はジャンルの発展、ゲーム界の未来に向けられている。では、これからサウンドノベルというジャンルはどんな形に、どんな進化するのであろう。

「サウンドノベルのテーマは『マルチシナリオのドラマをどうインタラクティブに楽しむのか？』ということだと思っています。今のメディアの発展を考えると、実写の画像にテキストを乗せただけでなく、本当にムービーオンリーで、俳優さん達にしゃべって頂く方法も考えられますよね。そうする事で、いわゆる超ライトユーザーの一般の方々にも、もっと受け入れられていくのではないかと考えています」

ドリームキャストという、ゲームマシンの「新たな時代の兆し」が発表され、TVゲームの表現方法も可能性も、次のステップへ踏み出そうとしている今、中村氏の言葉が実現するのもそう遠い話ではないだろう。

### サウンドノベルとは？

チュンソフトが1992年に発表したSFC対応ソフト『弟切草』で確立されたジャンルである。画面上には物語の状況を表すビジュアルが表示され、その上を様々な物語が文章で繰り広げられていく。ゲーム性、ビジュアル的には非常にシンプルな構成だが、プレイヤーだけのストーリーを展開させるインタラクティブ性とリアルな効果音が最大の魅力。プレイヤーの創造力を刺激する不思議な魅力のあるゲームなのだ。




SFC版『弟切草』は現在、「ニンテンドウパワー」で書き換えもできる

# サウンドノベル・エボリューション 3部作発表！

## PSにサウンドノベルがやってくる

チュンソフトがPS初参入として発表されたタイトル、それがサウンドノベル・エボリューションシリーズだ。ファンならどれもお馴染みのタイトルだが、ただの移植に終わらないのが凄いところ。ハードの進化と共に、ビジュアル、遊び易さが向上したサウンドノベル。PSユーザーなら買うしかないでしょ。





第一弾

1998年12月発売予定
原作・脚本／長坂秀佳
価格未定

### 屋敷に秘められた血塗られた謎とは？ 元祖サウンドノベルが復活！

サウンドノベルのパイオニア的存在。しかしながら、何度プレイしても新鮮な展開、シチュエーションの繋がりの変化を楽しめる作品性に、今だ最高のサウンドノベルと支持するファンの声も多い。ドラマのジャンルとしてはサスペンス・ホラー。森に囲まれた屋敷に足を踏み入れた若いカップルに降りかかる奇怪な出来事の数々。彼らを待ち受けていた真実とは？　かつて最も恐ろしいと評されたゲームソフトが甦る！

#### 進化したポイントは？

3部作中最も進化が著しい『弟切草』。見ての通りビジュアルが一新。木村俊幸氏による不気味でありながら幻想的な印象を受けるCG、強化された音楽・SEはより雰囲気を盛り上げる。そして最も注目したいのは追加シナリオの『奈美編』。その時奈美に何が起きたのか？ 新事実が明らかになる。





⬆SFC版をやった人にはお馴染みの塗り薬も、新たに書き起こされるこんな感じになる

➡木村俊幸氏は映画「SPAWN」等でマット画を手掛けた実力派アーティストである





第二弾

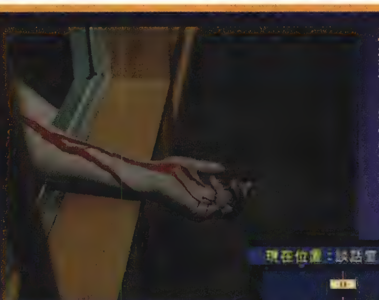
1999年1月発売予定
原作／我孫子武丸
価格未定

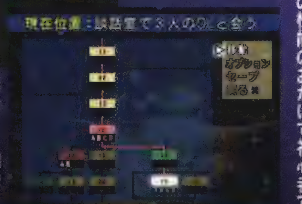
### 吹雪のペンションでの密室殺人。推理力がものをいうサウンドノベルミステリー

第二弾は推理サスペンス物。あなたは恋人とスキーを楽しむため訪れたペンションで、不可解な殺人事件に巻きこまれていく……。『弟切草』よりロジカルになったゲームシステム。選択肢の選び方によっては、その後の展開が大きく変化して様々なドラマを楽しめるようになった。クライマックスでは推理物ならではの、真犯人の名前を実際に入力して当てる、というフューチャーが用意されている。

#### 進化したポイントは？

『かまいたちの夜』のリニューアル要素は追加シナリオとフローチャート機能。フローチャートで選択肢の分岐を確認できるこの機能のおかげで初心者でも手軽に楽しめるようになった。もちろん、SFC版をプレイして『ピンクのしおり』を断念したという人にもこの機会に再挑戦をお薦めするぞ。

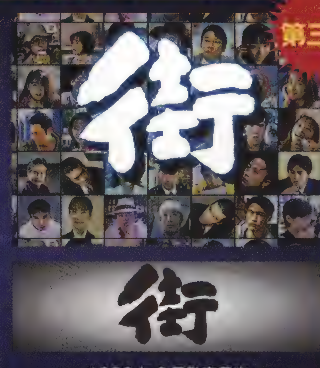






⬆風呂場から覗く血塗れの手。誰が？何のために？早く犯人を見つけないと新たな犠牲者が……

➡これがそのフローチャート機能の画面。既に選んだ分岐は一目で分かるようになった





第三弾

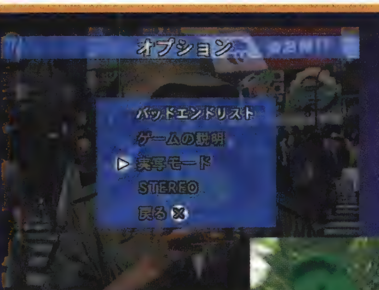
1999年2月発売予定
原作・脚本・監修／長坂秀佳
価格未定

### 渋谷の街を舞台に、それぞれの人間ドラマが交差する。サウンドノベル最新作

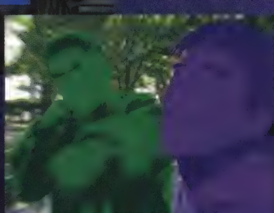
渋谷を舞台に8人の主人公達の人生を、ドラマを見る感覚で楽しむ全く新しい形のサウンドノベル。ビジュアルは俳優を起用しての完全実写でドラマにより近づいたと言える。ジャンルはコメディありラブストーリーありと八者八様。別の主人公の行動が、その近辺の時間軸にいる別の主人公の運命を左右する『ザッピングシステム』は複雑だが、パズルを解くような快感があるのだ。

#### 進化したポイントは？

『街』のリニューアルされたポイントは、フローチャート機能、3段階の難易度設定、そしてシルエットモードである。シリーズ中、最も難度が高いといわれている『街』も難易度を調整すれば、突然のバットエンドを防いでくれたりヒントが表示されたりと、初心者も安心してプレイできるようになった。







⬆新たに加わったモード選択画面。ここで実写かシルエットかお好みのモードを選べるのだ

➡シルエットは主人公ごとのイメージカラーで配色されている。写真は隆士に殴られる正志



ただの
水遊びと
ちゃうでぇ！
EXTREME
EXTREME
壮快ウォーターアクションレース
RAPID RACER™
ラピッドレーサー
●常に変化する水流、予測不能なコース環境 ●ド迫力となめらかさを生み出す毎秒60フレームの画像処理 ●2人同時対戦、また最大5人までのマルチプレイ可能
好評発売中 標準価格5,800円(税抜) SCPS10060
©1997 Sony Computer Entertainment Europe (a division of Sony Electronic Publishing Limited). "PS"マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation
JET TECH
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
GARAGE http:// www.scei.co.jp/
“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです




ニンテンドウパワーに『ダービースタリオン'98』登場

# レースシーン 生産システム 『98』は ココが違う！

## 『ダビスタマガジン』編集長 ダビスタ伝道師成沢大輔が『98』を語る

### 一生遊べること請け合い！ じゅうぶん刺激的な新作なのだ

『ダビスタ98』のことを薗部さんに聞くと「いや、PS版とほとんど同じだよ」との答えが返ってくる。たしかに見た目はスーパーファミコン版の『ダビスタ96』と変わりはなく、PS版を見慣れた目にはどこもパワーアップした印象がない。レースシーンなどのグラフィック面に関してはハードの制約が……といういかんともしがたい要素があるので、これはどうにもならないことだ。

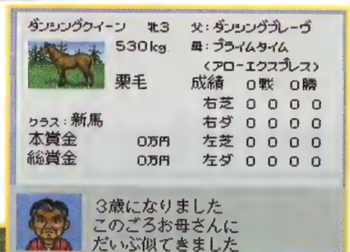
しかし、実際に遊んでみると、ささいな違いが実に大きな意味を持ってくることに気づく。たとえばPS版で生産した馬を『98』のブリーダーズCで走らせてみるとよい。高いレベルのレースになるほど、逃げ・先行馬がつぶれて、差し馬の天下になる。だからといって差しが有利かというとそうでもない。ペースや展開の比重が強調され、メンバー構成によって勝ち馬が変わることの多い競馬のシステムに、また一歩近づいたということだ。

ふつうにプレイしていると、やけに強いライバル馬がいる。サイレンススズカ、シルクジャスティス、タイキシャトル……。現役5歳馬の最強級ライバルが新登場しており、目の前が暗くなる。そう簡単には勝てないよ、あの連中には。

そして、ダビスタにはやっぱりROMカセットが似合う。週単位で自動セーブするシステムはやっぱりダビスタの本領だし、電源を入れてからの立ち上がり時間の速さがうれしい。このサクサク感に乗ってプレイを進められるのが、エンドレスなダビスタをよりいっそうハマらせる要因になる。

結論。ダビスタはグラフィックのゲームではない。とことんシステム第一のゲームである。その意味からすれば、『98』はじゅうぶんすぎるほど刺激的な新作なのだ。

## 『ダビスタ98』ポイントCHECK!




### PS版の生産システムを導入。最新の配合理論で生産しよう。

▶『96』にはなかった「母似」「父似」の効果や、アウトブリードによる強豪馬など、PSで確立されたテクニックが使えるようになった。




### 登録コードはPSと共通。PSで育てた強豪馬との対戦も楽しめる。

▼強豪が集まる中、自分が所有する馬がレースで勝つ。これぞダビスタの快感。

### 逃げ有利解消!? 緊張感高まるレースシーン。

▲『ダービースタリオン98』では内部のプログラムを改良。これまで、スピードとスタミナに任せた逃げが有利だったが、「差し」「追い込み」が決まる確率も高くなった。ギリギリの逆転シーンが楽しみ。




## ★Information★

### 『ダービースタリオン98』絶賛予約受付中！

先行発売は特典がいっぱい！誰よりも早くプレイすることができます！プリライト版は書換サービス開始前の先行予約販売です。NINTENDO POWER書換サービス前にダビスタ98をプレイすることができます。プリライト版とは「SFメモリカセット」（3,980円税別）にあらかじめダビスタ98が書き込まれているもので、価格も6,000円と約500円お得。また、予約特典として、書換サービスでは別売りのメモリカセット用ステッカーと遊び方ガイドがセットとなっています。

### 今すぐローソンへGO！

『ダービースタリオン98』はNINTENDO POWER専用ソフト。全国のローソンで予約を受付中です。ローソンに設置された情報端末「ロッピー」を使って予約することができます。

### 『ダービースタリオン98』

発売元：任天堂
【プリライト版】（先行予約分）
予約受付：8月15日まで
引渡日：8月25日
価格：6,000円（税別）
【書換サービス版】
書換開始日：9月1日
価格2,500円（税別）
※プリライト版と書換サービス版の内容は同一のものです。
※NINTENDO POWERはスーパーファミコン専用です。全国のローソンに設置された「ロッピー」を使って、約150タイトルのゲームソフトの書換サービスを行なっています。

お問い合わせ：任天堂株式会社　本社075-541-6113　東京サービスセンター03-3254-1647　大阪支店06-376-5970　名古屋営業所052-571-2506　岡山営業所086-252-2038　札幌営業所011-612-6930

# 特報!!「スクウェア」夏の超新作

## 大作、秀作、意欲作…驚異のラインナップが見えてきた!!

『武蔵伝』に同梱された体験版には、『FFⅧ』の他に、『エアガイツ』『アナザー・マインド』という隠し玉が存在した!! そして、突然発表された『チョコボの不思議なダンジョン2』と『チョコボレーシング 幻界へのロード』……今回じゅげむが総力を結集してお贈りするスクウェア特集は、あらゆる角度からこれらのソフトを徹底紹介。キミはそこで何を見つけるだろうか?

チョコボの不思議なダンジョン2™

チョコボレーシング
・幻界へのロード・

FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ™

アナザー・マインド
Another Mind™

BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN™

構成・文／里田実彦
前川陽子
小島幸博



新たなるダンジョンへ出発！イメージイラストも初公開

←新しい旅に出発したチョコボとモーグリ。見渡すかぎりの、青い海と空が美しい。目指す村はもうすぐだ

# チョコボの不思議なダンジョン2™

■プレイステーション■98年12月下旬発売予定
■ダンジョンRPG■価格未定

## 坂口博信氏と中村光一氏のタッグによるチョコボのカワイイ探険RPG。はやくも第2弾が登場！

### 「チョコボ」シリーズとは？

第一弾は97年12月発売。チョコボを筆頭に『ファイナルファンタジー』の幻獣たちがディフォルメされて登場した。冒険の場は毎回マップが変わる不思議なダンジョン。数々のレアアイテムを発見し、村を発展させることが目的だった。




⬆かわいいキャラで、女性などライトユーザーの支持も高い

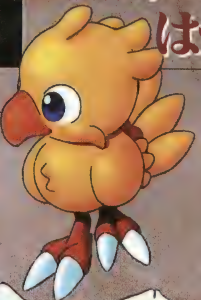
キャラクター

## キャラ全面リニューアル！ かわいさ倍増

おなじみのFFキャラ&モンスターたちが、より魅力的にディフォルメされて登場。

### FFでの設定を忠実に再現

まず紹介するのは、前作にも登場した7人。さらに新キャラはシド！ 前回、人間キャラはいなかっただけにかなり衝撃的。そして今回はゲーム性とともに、ドラマ性も重視されていることに注目したい。キャラ特徴や性格はFFを忠実に再現。チョコボを中心に、物語が展開してゆく。



**チョコボ**

もちろん今作での主役！ まだまだ未熟な子供のチョコボだが、人一倍の好奇心でダンジョンを闊歩する。のんびりやなのは相変わらず



**黒魔道士**

攻撃魔法のエキスパート。力は強くないが、強力な魔法で大勢の敵を一掃する。正直なところ、あまり敵に回したくないタイプ



**モーグリ**

のんきなチョコボをサポートしてくれる、しっかり&ちゃっかり者の良き相棒。FFでは物静かなキャラのはずが…？



**デブチョコボ**

食べることが大好きなチョコボの亜種。FFシリーズや『チョコボ』ではアイテムを預かってくれたりしたが、今回の役割はまだ不明



**ゴブリン**

FFシリーズの最弱モンスターで有名。その汚名(?)は前作『チョコボ』でも返上できなかったが…。今回こそは活躍できるのだろうか？



**ベヒーモス**

出会っただけで逃げ出したくなる、FFシリーズを代表する強敵モンスター。ディフォルメになっても、その姿は山のように巨大で凶暴



**ゴーレム**

魔法の力で生命を与えられたという、岩の人形。FFシリーズでは召喚獣として登場。パーティのダメージを身代わりしてくれた

### 新キャラはシド!!



**シドタンク**

シドが開発したという、マルチな性能を持つ戦車。『チョコボ』にしてはいかつい道具だが、具体的なことはまだ不明。おそらくカスタマイズなどができるのでは



**シド**

いつでも夢見る心を忘れない、優秀なエンジニア。人間だがチョコボに協力してくれる。見た感じ、武器などのパワーアップもやってくれそう？



## ココが違う『チョコボ2』

### ●チョコボの丸っこさUP

キャラの3Dモデルデータも、すべて作り直したという『2』。これにより画面のチョコボもかなり雰囲気が変わった。全体的に柔らかみが増して、親しみやすくなった感じ。これから他のキャラたちに出会うのが楽しみだ。またHPを表示するフォントもかわいくなっている。



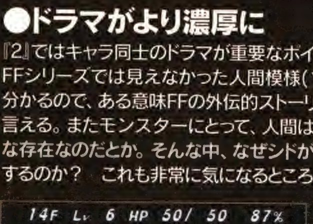
1 ⬅『1』のチョコボ。これはこれで味があるけど



2 ➡こっちが『2』のチョコボ。頭もややデカめ

### ●ドラマがより濃厚に

『2』ではキャラ同士のドラマが重要なポイント。FFシリーズでは見えなかった人間模様(?)が分かるので、ある意味FFの外伝的ストーリーと言える。またモンスターにとって、人間は特別な存在なのだとか。そんな中、なぜシドが登場するのか？ これも非常に気になるところ。




⬅『1』では、村の住人とのやりとりが主なイベント

※画面は開発中のものです。 

●特報!!「スクウェア」夏の超新作



## ココが違う『チョコボ2』

### ●仲間と探険できる

前作では、ダンジョンを探険できるのはチョコボー人だけだった。しかし今回は、誰か一人を仲間として連れていけるらしい！　ついてくるからには、一緒に戦ってほしいものだが…はてさて。とりあえず、『1』のモーグリに「少しは協力しろ～！」と思わずツッコミを入れた人に朗報だ。




⬅ダンジョンの入口で帰ってしまう『1』のモーグリ

### ●ATBシステムも変化

このページの写真ではいまのところ『チョコボ2』にはあのATBゲージが見られない。バトルの要ともいえるATBシステムは、現在まったく新しいシステムを開発中なのだとか。いったいどんなものになるのだろう？　期待しつつ、今後の情報を待つことにしよう。




⬅『1』のバトル。キャラ下にあるのがATBゲージ

チョコボの不思議なダンジョン2

## チョコボ闘う？ モーグリ、眺める？




⬅モーグリも一緒に探索中。あまり協力的には見えないけど



## モーグリ君の大予想コーナー

やあ！　モーグリです。次回はFFキャラがより多く登場するみたいだけど、『チョコボ』シリーズのキャラも出てほしいよね！　たとえば、女の子の人気を一様に集めたドルくんとかさ。そうそう、リサイクルボックス＆植木鉢システムとかも、今度はガーンとゴージャスになるらしいよ！　あとはボクの活躍かな。前は「チョコボばっかり働かせてヤなヤツ～」なんて言われたりしたけど、ホントのボクはもっと優しいんだからさ、また違う一面を見てほしいな。




⬅植木鉢を使うと、さまざまな種が入手できたんだ

## ダンジョンに階層構造が？

写真をよ～く見てみよう。床にあいた穴から、下のフロアが見えている。どうやら今回は、フロアの上下間にもつながりがあるようだ。具体的にはまだわからないが、たとえば上から岩を落とす。すると、下のフロアで何かが起こる…？



➡水と緑に囲まれた、庭園のような美しいダンジョン。チョコボとシドは何か話している様子？

ダンジョン

# 今度は明るいダンジョンもアリ！

遺跡、庭園、迷路…バラエティ豊かなダンジョンがチョコボを待ち受ける。

### ダンジョン探索がさらに楽しい！

主な探索場所となるダンジョン。入るたびに変化するマップは前作同様だ。今回もっとも変わった点は、探索できる場所が大幅に増えたこと。今度は町の外も探索できる！　また前作あったトラップに加え、ダンジョンごとに個性的な仕掛けが用意され、謎解き要素も多くなっている。

### 岩壁一面に草が生い茂るダンジョン




⬅通路には草が生え、涼しげな雰囲気。ここは屋外？それとも…




➡ところどころに小さな岩が。今度のダンジョンには段差もある？

### 複雑な地形のダンジョンも次々登場




⬆ダンジョンの地形は、いつも部屋状とは限らない




⬅鉄板床に、迷路のような通路…明らかに人工的に作られたダンジョンだ。上にいるモーグリは別行動中？

### チョコボたちの旅する全体MAP

右の写真が、今回チョコボが探索する場所。海の入り江にある小さな村が、冒険の拠点となりそうだ。周囲には海あり遺跡あり、遠くには神秘的な山脈も見えている。



ムービー

### 美しいムービーもボリュームアップ

ムービーの数、質とも大幅向上！イベントの見せ場を盛り上げてくれる。

### 迫力のシーンはムービーで

前作でもイベントの各要所で登場したムービー。今回はキャラ同士のドラマがさらに重視されているため、その登場回数も多くなりそうだ。下のバハムートとベヒーモスの対決など、通常のゲーム画面では表現しきれないシーンも、ムービーで迫力たっぷりに演出してくれる。

### モーグリの寝顔を見守るチョコボ…



➡眠るモーグリを横目に出てゆくチョコボ。一体どこへ

### バハムート対ベヒーモス、世紀の対決(withチョコボ)



➡バハムートとベヒーモス、どうやら二人は仲が悪いらしい。ところで、チョコボってこの2匹と比べるとこんなに小さいのですね…

魔法&召喚

# 演出もシステムも一変！ 未知数の召喚

さらにハデになり、演出にもこだわった魔法と召喚魔法。システムも大幅変化するらしい…。

## 演出は楽しく、テンポよく！

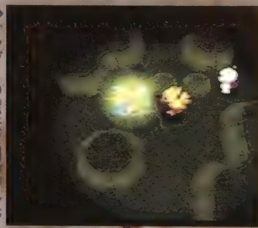
『チョコボ』における魔法や召喚は、バトルの切り札ともいえるほど強力。今回は特に、『チョコボ』らしさを忘れないコミカルな演出にこだわった感がある。ハデさにも磨きがかかり絶好調！「ダンジョンの中でこんなことやっていいの？」と言わずにいられない光景が続出しそうだ。

## 魔法もハデです♥

前回では、本を読むことで発動した魔法。召喚よりもお世話になる機会は多いので気になるところ。今回発表になったのは基本的な2種類だが、新しい魔法は登場するか？



↑こちらはファイアの魔法。『1』では敵を倒す以外にも、たいまつに火をつけたりする役目もあった



➡サンダーの魔法。闇のダンジョンに閃光がはしる



## ココが違う『チョコボ2』

### ●新しい魔法システムとは

『1』では魔法や召喚はアイテムだったため、使うとなくなってしまった。しかし右の写真で分かるように、少なくとも召喚獣は一回限りではないらしい。魔法を使う時も、本を読むとは限らない。また前作で高等魔法の使えた「珠」の存在は？　この辺、まだまだ謎は多い。




⬅これは『1』のファイガ。本を読めば読むほど威力がレベルアップした

### 召喚獣ラムウの電撃が飛ぶ！

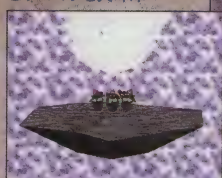


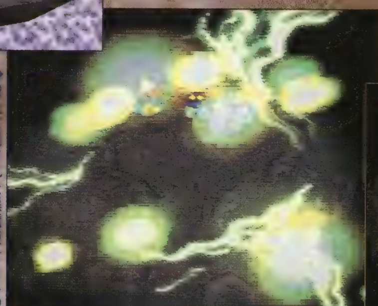


↑チョコボ、召喚魔法を使う。すると隣にいたラムウが、まばゆい光りと共に空中へ

↑ラムウはその手に電撃を集める。ちゃっかり隣にいるチョコボも興味津々







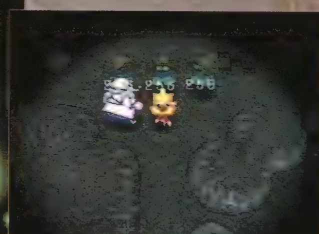
➡地上に残された黒魔道士たちの上に、電撃がスパーク！

## 召喚獣がダンジョンを歩く？

一連の召喚をよく見ると、ラムウは最初からチョコボの隣にいるではないか。今回は召喚獣も、一時仲間として同行してくれることがあるらしい。ということは…



↑召喚獣が仲間に？チョコボと召喚獣の関係には何かありそう



⬅哀れ、強力な一撃を食らってしまう。お大事に…

## 『チョコボ2』に大いに期待せよ！

ついに発表になったチョコボの続編。続編といってもここまで読んで分かるように、中枢部分はすべて新規構築。前作から引き継がれるプログラムはほとんど存在しない。つまり前作の世界観を踏襲しつつも、その内容はほとんど新タイトルなのだ。FFが作品ごとに表情が違うように、『チョコボ2』も前作とは違う楽しさを今、模索している。前作をプレイした人もそうでない人も、ぜひ『チョコボ2』に期待しよう。

# チョコボシリーズに新展開！ 今度はレーシングバトルだ

## チョコボレーシング 幻界へのロード

追加情報！　春には『チョコボ』キャラが活躍のレースゲームが登場。テクニックはもちろん、魔法&アビリティを駆使しての大逆転など、他人との駆け引きがもっとも重要なコメディレースバトルだ。スクウェアは今後も、チョコボを中心とした作品を発表していく予定とか。

『チョコボ』で活躍する6人のキャラが主役。6人のメンバーでポイントを競う「GPモード」の他、物語を楽しむ「ストーリーモード」、大勢で盛り上がる「リレーモード」などがある

■プレイステーション
■99年春発売予定
■レーシングアクション
■価格未定

### 坂口博信氏プロデュースのレースゲームはコメディ&リアル！




### モーグリ

モーグリのマシン(？)はモグスルーR2。昔、子供の間で流行ったアレだ。レースで必死に走る姿が目に浮かぶ…。レースで走っているのを見るだけでも楽しいかも





はいているのはジェットブレードCR。自前の俊足を生かしてサーキットをダッシュ！こんな風にレースで使われる乗り物はユニーク揃い。それぞれ性能も違う

### チョコボ




↑ストーリーモード。プレイヤー独自のキャラ作り、カスタマイズができる

# Museum of CHOCOBO
# チョコボ10年の系譜

『チョコボ2』特集の締めくくりは、FFシリーズに始まるチョコボの歴史を見ていこう。

## 「チョコボ」とは何者なのか？

FFが生んだ、不思議な黄色い幻獣。それがチョコボだ。その由来は某チョコレート菓子だとか何とか噂されているが、本当のところは分からない。主に森に棲息し、動きがすばやく逃げ足が早い、というのが共通した特徴。FFはシリーズごとに世界観が変わるが、そのたびにチョコボは移動手段・召喚獣・マスコットキャラ…と、うまく役割をアレンジし、登場し続けてきた。チョコボはユーザーからも開発者からも、至上の愛を受けて育ったキャラであり、それが今に至るのである。

### チョコボ人気を探る ①
## ゲスト出演作品

チョコボはFF本編にとどまらず、他作品にも多数ゲスト出演中。ちなみに初ゲストは、GB『聖剣伝説』のようだ。

**ファイナルファンタジータクティクス**



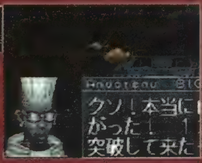
ユニット騎乗キャラとして登場。バトルだけでなく、ムービーでもその勇姿が見られる。

**トバル2**



クエストモードにて、仲間になるモンスターの一体に。通常バトルにも参加できた。

**フロントミッションオルタナティヴ**




MISSION3の冒頭にて。敵軍の後ろをチョコボが駆け抜けてゆく。やや小太り!?

**Chocobo de Battle**

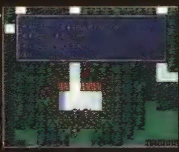


ハイエンドCGモデルによるチョコボ。これは昨年のホノルル・スタジオ開設の際、参考作品として出展されたもの。日本ではまず見る機会がなさそうな、アメリカンテイストなデザインがかなりスゴイ。

### 隠れキャラでデビュー
## ファイナルファンタジーII
87.12.17

カシュオーンの南の森に、ひっそりと一匹だけチョコボがいる。ノーヒントなので偶然でもなければ、その存在はまず分からなかった。

### 召喚獣としても登場
## ファイナルファンタジーIII
90.4.27



➡ファンの間で流行ったチョコボの歌

正式なキャラとして登場、天野喜孝氏のイラストにもその姿が描かれている。また召喚獣の一体としても活躍。

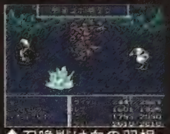
### 各種チョコボが誕生
## ファイナルファンタジーIV
91.7.19

体力回復の白チョコボ、空を飛ぶ黒チョコボが初登場。森には3種類ものチョコボがいるので楽しそう。IIIで初登場したデブチョコボも健在。

### 主人公バッツの相棒役
## ファイナルファンタジーV
92.12.6

Vで移動に使えるチョコボは、バッツが連れている「ボコ」しかいない。チョコボが本編にからむのもこの作品だけ





⬆召喚獣は白の羽根。ちなみにIIIはピンク

### 荒野を駆ける勇姿が見れる
## ファイナルファンタジーVI
94.4.2



➡FF史上初、なんと3Dの視点でチョコボに乗ることができた

VIには野生のチョコボはいない。そのかわり街のチョコボ屋で飼われており、それをお金を出して借りる。また、召喚獣(幻獣)として登場しないのもVIだけである。どうやら幻獣というよりは、普通の動物という立場にあるようだ。

### チョコボも3Dの時代
## ファイナルファンタジーVII
97.1.31



⬆ゴールドソーサーのチョコボの競技場、元祖チョコボレーシング

仕様の変更に伴いポリゴンで描かれるように。出現場所には足跡があり、森林よりむしろ草原地帯に棲息しているのが特徴。

### 主役キャラに初挑戦
## チョコボの不思議なダンジョン
97.12.23





なんと今回、新たにFFVIIIのチョコボのデザインが発表になった！イラスト、CGモデルともに初公開。今回はややカーリーヘアなのがポイント？　詳細はFFVIIIの新情報を見よ！

## 未来の姿!?『ファイナルファンタジーVIII』のチョコボも初公開！

### チョコボ人気を探る ②
## テーマミュージック

チョコボに欠かせないもの、それはテーマ曲である。チョコボに乗る時は必ずこの曲が流れ、シリアスな物語に休息を与えてくれる。作品ごとにアレンジはされているが、ベースとなる曲はII以来一貫しているのだ。CDでのアレンジ版なども必聴。




⬆チョコボのアレンジシングル第一弾「マンボdeチョコボ」。現在は残念ながら廃盤

### チョコボ人気を探る ③
## キャラクターグッズ



人気キャラの条件、キャラグッズももちろんアリ。特に『FFVII』・『チョコボ』発売以来がめざましい。街に出かければ、きっとどこかで見かけるはず。ぜひGET！









# ここまでわかった！ FFVIII体験版完全解剖

今回は、『FFVIII体験版』を徹底解剖してみたい。既に体験した人はもう一度、未体験の人は是非、『ファイナルファンタジーVIII』を身体で感じて欲しい。




■プレイステーション■スクウェア■ロールプレイング
■今冬発売予定■価格未定(CD-ROM枚数未定)



## 解剖前の予備知識

魔法の新システム・ドロー、二人の主人公、ガーディアンフォース…。まずは今までに発表されている情報を整理しておきたい。

## 5月15日、製作発表！

記者発表では、流麗なCGが公開され、集まった人々のド肝を抜いた。しかし、内容に関する情報はほとんど公開されなかったと言ってもいい。それでも八頭身で表現されるキャラクター、テクスチャーによって緻密に表現されたグラフィックは、『VII』との違いを見せつけてくれた。公開された最大の情報は、スコール・レオンハート、ラグナ・レウァールの二人の主人公の存在だった。



⬆5月15日、東京・六本木において『ファイナルファンタジーVIII』の制作記者発表が行われた


⬆主人公の一人、スコール・レオンハート。手にする武器は引き金が付いた剣「ガンブレード」

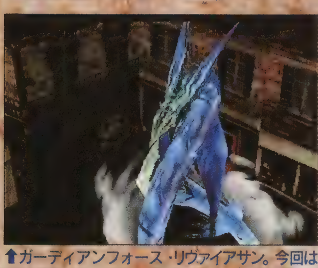
## 6月、新システム判明！

6月の声を聞くと、待望のシステム面に関する情報が公開された。まず新たな魔法システム「ドロー」。敵から魔法を抽出し使用するというシステムは、かつての店での購入、アビリティによる取得とは全く違った「魔法」の概念を示している。また、FFシリーズの顔ともいうべき召喚獣は「ガーディアンフォース」と名を変え、召喚魔法とは全く違ったシステムになることが判明した。

## 7月16日、体験版登場！



⬆魔法はまず敵から「ドロー」することで使用可能になる。「覚える」のではない


⬆ガーディアンフォース・リヴァイアサン。今回はHPが設定され、成長もするという。何体登場？

FFVIIIの歩き方

# 物語の断片が見えた！ 体験版ダイジェスト

『武蔵伝』の特典だったFFVIII体験版。発売後なので、もうプレイした人も多いはず。まずはその内容を確認しよう。

## 特殊部隊SeeD、ドール公国に上陸。敵軍ガルバディアの目的は？

SeeDを乗せた高速艇が海岸に到着。目的はドール公国に侵略した、ガルバディア兵への抵抗である。スコールたちはそのSeeD候補生だ。リーダーのサイファーの指示でスコールは中央広場を確保。敵軍を待つが、なかなか現れない。最初にしびれをきらしたのはサイファーだった。






↓電波塔に続く道で、ドール公国兵の姿が。敵兵に攻撃されたのか？

↑不審な兵士の行動。サイファーは待機に嫌気がさし、独断で行動を始める

敵目標は電波塔と知ったスコール。長期閉鎖されていたそれをなぜ復旧させるのか？ 施設侵入と同時に、電波塔が始動。巨大なパラボラが動き出す。

### BOSS エルヴィオレ




➡ビックス戦の後出現。電波塔に潜む謎の生物。最初のボスバトル




↓施設を修理したのはビックスとウェッジ。バトルは戦わなくてもOK。ドローに専念

## 「SeeD、およびSeeD候補生は1900時に撤収。海岸に集合せよ」

電波塔の謎は、結局何も分からなかった。味方兵から撤収命令を受け、電波塔を後にするスコール。しかしその後を、ビックスが仕掛けたブラックウィドウが執拗に追いかける。集合時間まであと15分足らず、それまでに海岸に戻らなければならないが…。

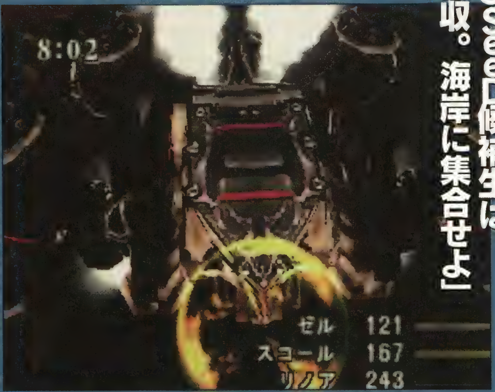



↑電波塔を出たスコールの頭上で、不吉なエンジン音が響く。現れたのは……




↑沈黙が不気味な電波塔施設内。今回の任務には、この施設には、何があるのか？

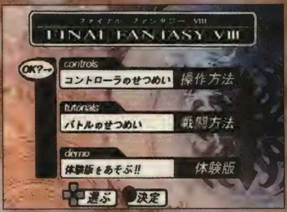
### BOSS ブラック・ウィドウ




➡ビックスが始動させた無人ロボット。一定のダメージを与えると逃走可能。時間との戦いでもある

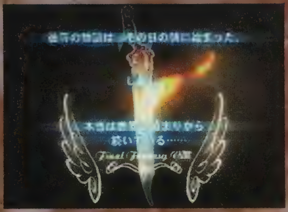
### ゲーム前に操作説明

体験版をスタートすると、まずこの画面になる。VIIIはドローなど特殊な操作が多いので、一度は見ておこう




### ゲームオーバーは…

途中でリタイアすると意味深なメッセージが。クリアできればEDムービーもある、頑張ろう！



### 読者アンケートより FFシリーズのどこが好きですか？

●映画のような演出や奥深いストーリー、それに関わるキャラクター、緊張した場面を盛り上げる透明感のある音楽。…つまりすべてです。（神奈川県 ペペ）

●キャラが良いこと。良いシナリオは、魅力的なキャラが生きてこそ動き出すものだと思うので。（千葉県 ケーダッシュ）

●いつも不安定で未完成ながら、新しいことに挑戦し続ける。理想を追い続けるパワーが好きだ。（埼玉県 ジョージ・アツーシ）

●とりあえず最後まで遊ぼう！ と思えるところ。（京都府 梅ミシツ）

●圧倒的なスケールと完成度。VIまでは嫌いだった。だがVIIはすごい。RPGの文法を変えてしまったからだ。（福岡県 ロイエンタール）

●音楽。何度聴いても心地いい。これって一番大切だと思います。長時間やるわけだし、感動を盛り上げるのは音楽だから。（神奈川県 涼花）

●徹底的に「魅せる」RPGを目指しているところ。これには反論する人もいるだろうが、私はFFに魅せられ続けている。（神奈川県 パロム・ポロム）

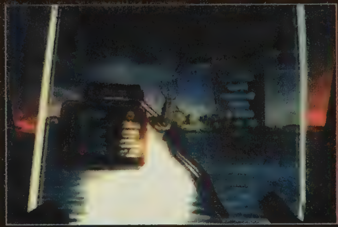
### FFVIII体験版ムービーシアター

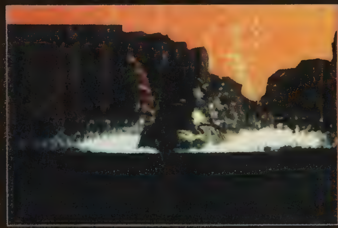
ここで紹介するのは、体験版のオープニングムービー。高速艇の走る水面に月が映りこみ、タイトルにかぶるシーンが幻想的。VIIIと月の関係とは？

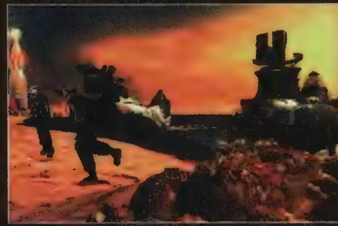














ファイナルファンタジーVIII

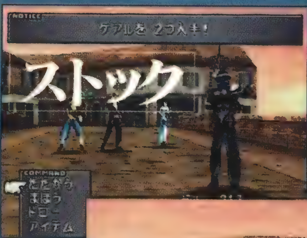
# 実戦で判明したバトルシステムを解析

『VIII』では戦いの重要な要素である「魔法」のシステムが大きく変更されている。『体験版』で判明した「バトルシステム」を検証する。

## ドロー

### コマンド入力の間はATBの動きが止まる?

今回の魔法攻撃においては、手持ちの魔法がない限り、まず敵から魔法を「ドロー」することから始まる。しかし、その過程においてコマンド入力する要素が倍増している。ATBにおいては不利な要素だが、体験版ではコマンド入力の間、ATBバーの動きが止まっていた。この点がATBシステムに与える影響は少なくない。発売時にはどうなっているのか注目したい点だ。




←魔法をドローするだけで使用せずにストックする。敵から魔法の構成要素が流れ込む

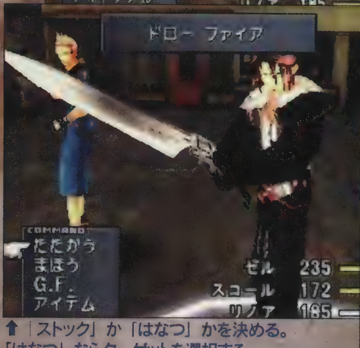


➡時には魔法を数個ストックできることもある。回復魔法は出来るだけ多く集めておきたい

「ドロー」では、その場で攻撃せず、魔法を蓄積する「ストック」がある。先の戦いに備えて、ザコ相手の時にストックを繰り返しておくことも必要になるだろう。特に回復魔法は重点的に収集しておきたい。HPが少ないときにドロー失敗で回復できなくては目も当てられない。



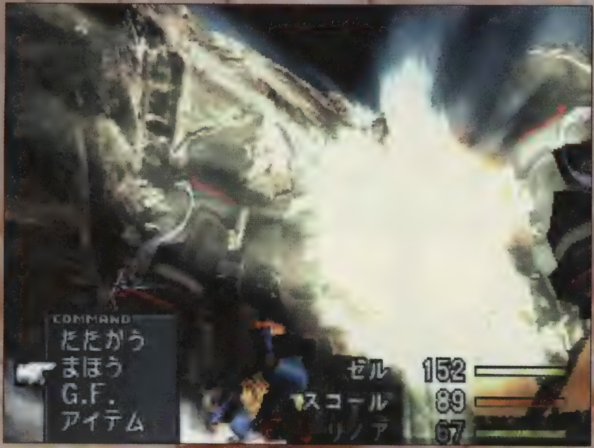

➡まずはドローするターゲットを指定。次にドローする魔法を決定する




⬆「ストック」か「はなつ」かを決める。「はなつ」ならターゲットを選択する

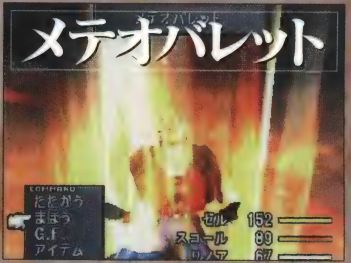


←相手を指定し魔法発動。ドローに失敗すると何も起こらない







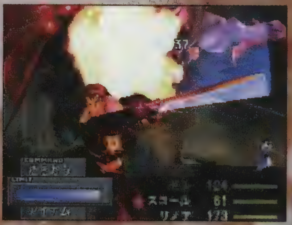



## 必殺技

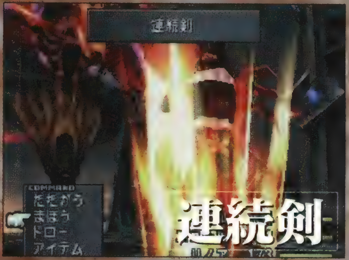
### 偶然性に左右される強烈な攻撃技

『VII』でのリミット技に匹敵する『必殺技』。敵に大ダメージを与えるキャラクター固有の技と考えられるが、そのコマンドはランダムに通常攻撃との選択で発生する。確かに攻撃力は破格だが、リミット技と違っていつ出るかわからない偶然性に頼らざるを得ない。ヒットポイントが低いときの方が出現率が高い傾向がある。どう使う?










## 実戦テクニック

### ドローはストックを主体に!

「ドロー」には「はなつ」と「ストック」の2種類がある。一見その場で攻撃する「はなつ」が有利に思えるが、ストックでは1〜3個の魔法を取得できる。HPに余裕があるときはストックしてから、攻撃に移った方がいいかもしれない。また、その場ではなつよりも、ストックしたほうがドローの成功率がやや高い傾向があるようだ。

### 連続剣成功のために

スコールの必殺技「連続剣」では画面左下にゲージが出現する。ゲージ途中にある三角印のタイミングでR1ボタンを押すと攻撃力が増す。また、ランダムで連続剣終了後に追加攻撃技を放つことが出来る。追加攻撃ではターゲット以外の敵パーティすべてにダメージを与えることが可能。製品版ではどうなるか不明だが、いったい?

### デュアルショックを使え!

『FFVIII』は、フィールド上での斜め移動も多く、是非ともアナログコントローラーを活用したい。バイブレーション機能にも対応しており、様々なシーンで臨場感を高めてくれる。それ以上に重要なのは、スコールの攻撃時であるR1ボタンによる攻撃力増加に成功すると振動でそれを知らせてくれる。連続剣の時にも欠かせないアイテムである。

ファイナルファンタジーVIII

FFVIIIの読み方

# 登場人物の会話でわかった世界背景を読む

主人公スコールとそれを取り巻く仲間たち。その人間関係と、見えてきた世界背景を紐解いてみたい。

## FFVIII体験版ムービーシアター2

体験版のクライマックス、電波塔の再起動。巨大なメカニズムが動き出すシーンは特撮そのものだ。しかし、この電波塔の役割は？

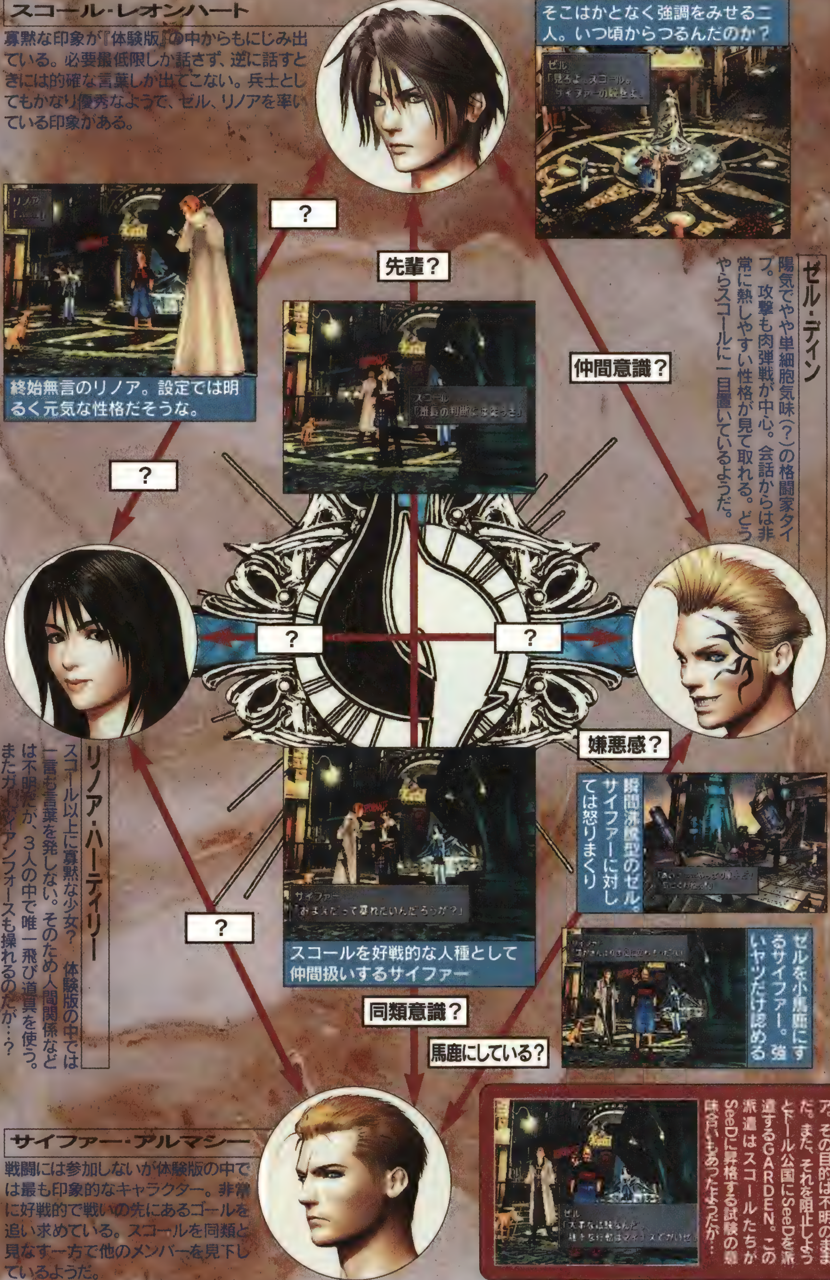


## エリート兵士養成学校GARDENの精鋭たち

『FFVIII』の世界は、複数の国家が存在し、消して平和とは言い切れないようだ。

その中に私立のエリート兵士養成学校『GARDEN』が存在し、各国に兵士を供給している。主人公の一人、スコールはどうやらその生徒らしい。体験版に登場するゼル、サイファー、リノアなどはすべてGARDENの生徒であるらしい。それもGARDEN卒業生の中でも特に優秀な兵士を選抜した特殊部隊「SeeD」の候補生のようだ。体験版に収録された部分はその試験の一環であり、同時に実戦であると考えられる。

また、イベントではドール公国にある電波塔をガルバディアが襲撃する。スコールたちはガルバディアの目論見を阻止するために派遣されたようなのだが…。




### スコール・レオンハート

寡黙な印象が『体験版』の中からもにじみ出ている。必要最低限しか話さず、逆に話すときには的確な言葉しか出てこない。兵士としてもかなり優秀なようで、ゼル、リノアを率いている印象がある。

そこはかとなく強調をみせる二人。いつ頃からつるんだのか？

終始無言のリノア。設定では明るく元気な性格だそうな。

### ゼル・ディン

陽気でやや単細胞気味（？）の格闘家タイプ。攻撃も肉弾戦が中心。会話からは非常に熱しやすい性格が見て取れる。どうやらスコールに一目置いているようだ。

### リノア・ハーティリー

スコール以上に寡黙な少女？ 体験版の中では一言も言葉を発しない。そのため人間関係などは不明だが、3人の中で唯一飛び道具を使う。またガーディアンフォースも操れるのだが…？

瞬間湯沸型のゼル。サイファーに対しては怒りまくり

スコールを好戦的な人種として仲間扱いするサイファー

ゼルを小馬鹿にするサイファー。強いヤツだけ認める

### サイファー・アルマシー

戦闘には参加しないが体験版の中では最も印象的なキャラクター。非常に好戦的で戦いの先にあるゴールを追い求めている。スコールを同類と見なす一方で他のメンバーを見下しているようだ。

### ガルバディア、そしてGARDENの目的は？

ドール公国の既に使われていない電波塔を占拠、再利用しようとするガルバディア。その目的は不明のままだ。また、それを阻止しようとドール公国にSeeDを派遣するGARDEN。この派遣はスコールたちがSeeDに昇格する試験の意味合いもあったようだが…

### 読者アンケートより FFVIIIに期待することは？

●違和感があったVIIの3頭身キャラを脱して、8頭身でキャラが描かれるようだが、どこまで人間味を表現（再現）できるかが楽しみ。
（岐阜県　岐阜の星）

●エンディングであっと言わせてほしい。VIIはなんかケムにまかれたようで…。「終わりよければすべてよし」です！
（東京都　マムラー）

●とにかく裏切ってほしい。「そんなバカな」と叫ばせてほしい。革命を起こしてほしい。荒廃した少年たちの心に夢を与えてほしい。とにかく私はFFシリーズを愛してます♡
（埼玉県　ジョージ・アツーシ）

●ゲームをプレイしてみて、素直に「FFVII」よりも面白い、と言えるものにしてほしい。ストーリーはもう少し明るい方がいいかな。
（東京都　ユキ）

●FFVIIは極度の映画的手法の嵐で、ゲーム性が若干悪かった。今作では、この両方を共に持った、RPGの頂点と限界にチャレンジしてほしい。
（神奈川県　大魔人の秘密）

●キャラ自体にも骨太な明るさをきちんと表現してもらいたいです。深さは苦悩だけから生まれるものではないでしょうし…。
（千葉県　こみゆ）

FFVIIIの新予想

# 体験版から衝撃予測!! FFVIIIの真の姿は見えたか？

ついに手にとって遊べるようになったFFVIII体験版。おなじみのFF解析チームが体験版から推測した大胆予想。FFVIIIの真の姿は見えるのか。

## 戦いの趨勢を握るのはやはり「ドロー」だ！

**小島**　どうですか、体験版！ やってみてわかったことも多かったと思うんだけど。

**里田**　やっぱり、まずは「ドロー」でしょう。なんと言ってもコマンドを選択していくまでが長い！

**小島**　ウィンドウが多すぎて画面が隠れてしまう…。画面が隠れてしまうからターゲットがわかりづらかったりして…

**前川**　それはL1ボタンを押せば、指矢印じゃなくてウィンドウで選択できますよ。

**里田**　それとたくさんウィンドウを開いていくので、入力に時間がかかりすぎる。調整待ちか？

**前川**　ATBの感覚が少し変わりますよね。製品版ではコンフィグできるとか？

**小島**　敵の属性の概念が変わるよね。ファイアを放つ敵が、構成要素としてブリザラを持っていて、それをドローできたり。

**前川**　メカ系の敵ならサンダーが効くというテーゼがあったのに、そのメカ自身からサンダーをドローできてしまうのが、感覚としては異質かも。

**里田**　属性勝負というのが面白かったからなぁ、変わるかな？

**前川**　「ダブル（注①）」って魔法は面白かったですね。魔法攻撃が一回分で二回できるという。

**小島**　でも「待ち」が増えそうだね。ドローもストックすることの方が多いと思うんだよ。で、1ターン待ち。ダブルでも1ターン待ち。

**里田**　以前の「まほうけん」はそうだったよね？ 敵の攻撃を受けることが増えそうだ。

**小島**　今回、スコールとゼルはドロー出来たけど、リノアは出来なかったじゃない？ GFが使えるキャラはドローが出来ないってことなのかな？

**前川**　コマンドウィンドウを見ても、ドローとGFが同時に表示できそうにないですね。

**小島**　「必殺技」みたいにウィンドウで左右選択になるのかな？

**里田**　とりあえずリヴァイアサンの演出はこれ以上ないほどすごい。「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（注②）」なんかどうなることか！

**小島**　ガーディアンフォースが成長するっていう話だけど、成長したら攻撃方法が増えるってこともあるのかね。昔あった直接攻撃を防ぐゴーレムとか魔法を跳ね返すカーバンクルとかはどうなるんですかね？

## テーマの「愛」ってまさかあの映画から？

**小島**　ストーリーはどうです？

**前川**　会話である程度の人間関係はわかったんですけど、リノアはまったく喋らないですね。

**小島**　サイファーって新キャラなんですよね。なんか、アブナそうな奴だけど。

**里田**　戦争大好きっていうか人の血を見るの大好き。

**前川**　今回の四人の中ではリーダーなんですよね？

**小島**　「班長」って言ってたけど？

**里田**　やっぱりGARDENって学校なんだ。それにしては全員私服で、軍とか学校って言うよりも「チーマー」だけど。

**前川**　今回の事件がSeeDへ昇格する試験みたいですね。四人ともそれほど仲がいいとも思えない。

**小島**　サイファーとスコールは因縁がありそうだけどね。

**里田**　顔の傷もちょうど左右対称に付いているし。ただ、後半戦では敵側にまわっていそうなキャラだよ。ラスボスとか？

**小島**　そうそう、気づいたんだけど、FFVIIIのテーマって「愛」じゃないですか？ 最近「愛」をテーマにしたエンターテイメントで話題だったのは映画『タイタニック（注③）』だと思うんだよね。だからFFVIIIにも極限状態の「愛」が描かれているような気がする。

**里田**　直球すぎない…？

**小島**　いやいや、月に渡るための巨大飛空挺が氷山にぶつかり沈没し、巡りあった女性は時間を超えて愛をつらぬく……今回のFFR、結論は「FFVIIIはタイタニックだ！」ということで。（笑）

**里田**　なにが「ということで！」だか…まったく。

## FFRが贈る『FFVIII』今月のキーワード

### ①ダブル




いわゆる「魔法二回がけ」。一回の魔法攻撃で二回分の魔法をかけることが可能。攻撃時よりも回復時に重宝しそうな気がする。

### ②ナイツ・オブ・ザ・ラウンド




『FFVII』で登場した最高最大の究極の召喚魔法。13体の円卓の騎士たちが次から次へと斬りかかる演出は、一分間も費やし、しかも与えるダメージは90000ポイント。まさにアルティメット・エンドの名にふさわしい召喚獣だ。これをFFVIIIのリヴァイアサン・クラスの演出で期待するととんでもないことになるので、期待しないほうが親切か。

### ③タイタニック

日本で公開以来、週間興行成績でトップを半年以上続ける怪物映画。レオナルド・ディカプリオ主演で若い女性の心をつかんだ。タイタニック号が沈没するシーンの特撮なども話題。テーマはまさにFFVIIIと同じく「愛」だ。

## FF R
Final Fantasy Resarchers

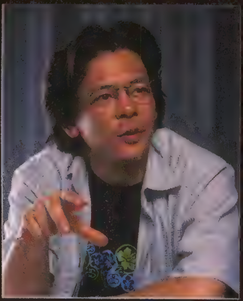
じゅげむのスクウェア担当チームが結成した予想屋集団。通称「ファイナルファンタジー・リサーチャーズ」。毎月大胆な発言で、スクウェア広報をハラハラさせているとか、いないとか。



■スクウェア担当編集者
### 小島幸博
公私共にスクウェアフリーク。FFの思い出を語り出したら止まらない。最初に買ったスクウェアのソフトは『テグザー』。



■攻略担当・物欲ライター
### 前川陽子
グッズ集めが趣味。『V』の頃にアンケートを送り、記念品をもらって以来FFファン。最近『アップルタウン物語』を購入。



■鬼のスクウェア番ライター
### 里田実彦
スクウェア担当歴長し。広報で彼の名前を知らない人はいない!? ちなみに独身歴も更新中。現在、公私ともにフリー。




いよいよ次号、ファイナルファンタジー歴代のアカデミー賞を決定!!
**期待せよ。**

# 『エアガイツ』PSで発売決定!!
# 開発会社ドリームファクトリーと『エアガイツ』体験版レポート!!

『Brave Fencer武蔵伝』にいきなり入っていた『エアガイツ』体験版。スクウェアとのパートナーシップで『トバル』シリーズを手がけた同社が、アーケードの話題作をついにPSへ移植する。驚くべき完成度の『エアガイツ』とは? そしてドリームファクトリーとは?

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ™
エ ア ガ イ ツ

■プレイステーション■発売日未定
■格闘■価格未定

スペシャルインタビュー

トップが語るドリームファクトリーの目指すゲーム

## 「プレイヤーが成長していく、そんなゲームを作っていきたい。」



### 石井精一

株式会社ドリームファクトリー・代表取締役社長。ゲームデザインと3Dグラフィック担当というマルチな社長さん。最近は、わがままを言うより社員のわがままを聞いてあげる方が多いらしい。社長業ゆえのサガですな。

**ドリームファクトリー、略して「ドリフ」だ!**

僕らがドリームファクトリーを設立したのは、自分たちがプライドをもてるゲームを作りたかったからなんです。それまで、企業の中で有名なタイトルも手がけましたが、会社という組織の中で無理矢理自分を納得させる部分もあった。それではプライドを持つのは難しかったんです。今、本当に自分たちが作りたいものを作っているという実感があります。

社名の由来ですが、聞けば夢のある社名ですよね。でも、実は社名を考えているときの条件が、「略せばドリフになること」だったんです。理由ですか? ドリフが好きだから…。まあ、社長の僕はいかりや長介ってとこですか。(笑)

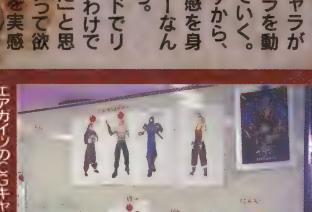
今まで『トバル No.1』『トバル2』『エアガイツ』をリリースしてきたんですが、最初からアーケードを意識していました。やっぱり家で遊ぶのとゲームセンターで100円入れて遊ぶのでは感覚が全然違う。僕はアーケードの感覚を忘れたくない。

もう一つ、ゲームで大事にしたいのは、アクション性です。ずっと格闘ゲームを作ってきたからでしょうね。格闘ゲームを発展させたアクション、例えば『トバル』のクエストモードのようなリアルタイムな動きと反応があるゲームです。

**自分が成長したことを実感できるゲーム**

いいアクションゲームは、プレイヤーが成長するんです。キャラが成長するのではなく、キャラを動かすプレイヤーが成長していく。僕は「インベーダー世代」ですから、自分の腕が上がっていく快感を身体で知っている。インベーダーなんてキャラは成長しませんから。

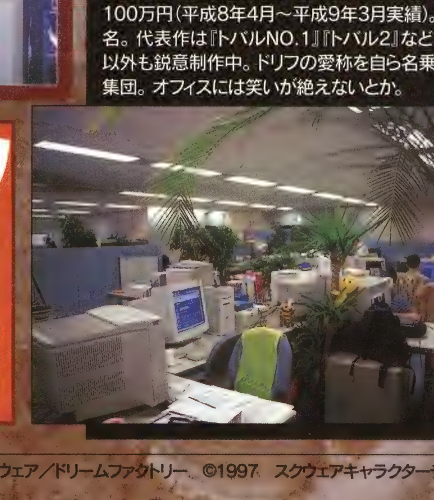
『エアガイツ』はアーケードでリリースして、PSで発売するわけですが、「自分が上手くなった」と思えたら、どんどん外に出ていって欲しい。そして「自分の成長」を実感して欲しい。僕たちが考えるゲームらしい遊び」はそれなんです。



エアガイツのCGキャライラスト。個性がハッキリとしている

DreamFactory

スクウェアの関連会社。資本金1600万円、売上高2億100万円(平成8年4月～平成9年3月実績)。従業員数32名。代表作は『トバルNO.1』『トバル2』など。格闘ゲーム以外も鋭意制作中。ドリフの愛称を自ら名乗るほどの芸人集団。オフィスには笑いが絶えないとか。



←ジャングルのような植物が茂る。ドリフの舞台セットにこんなのあったような

エアガイツ

エアガイツ情報はこの後すぐ!

CHARACTER

# 体験版では、3人のキャラが使用可

『エアガイツ』のキャラは全員で8人。中でも主役級の3人が体験版に登場。

## イラスト版のキャラを紹介！

この体験版では、拳、陽子、クラウドの3人を使うことができる。さらにPS版のオリジナル要素として、新たにキャラクターイラストが書き下ろされた。今回は体験版で使える3人のイラストを発表。製品版では全員のイラストが公開され、ゲームの中でも使用されるぞ。

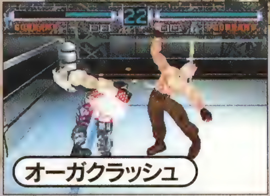


### 三島 拳
GODHAND

伝説の武器、エアガイツを求める狂気の男。右腕はアームガン装着のため義手。某3D格闘キャラとの因縁関係が問われるが、今のところ詳細は不明である




➡必殺技。長くためることで威力倍増

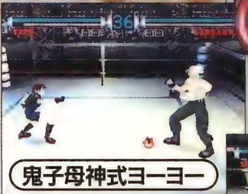



⬅ガード不能技。コマンドは△+×+○



### 鬼子母神 陽子
YOYO YOKO

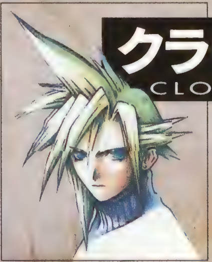
高校生ながらICPOのエージェント。現在、近距離戦略を研究中。柔術の他、ヨーヨーを使って相手を飛ばす、引き寄せるなどの攻撃が得意。特殊任務のため大会に参加する




⬆必殺技。武器が戻るため、銃などとは違った戦略が可能




⬅ガード不能技。下段の後「△+○」押し続けで発動

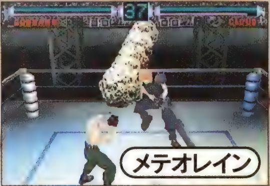


### クラウド
CLOUD

言わずと知れたFFⅦの主人公。アーケードでは隠しキャラ(タイムリリース)として登場。必殺技はトレードマークの大剣で、そこからFFでの攻撃の数々を披露してくれる




➡本編でも必殺技だった




⬅必殺技。ボタンを押し続けると発動する

### その他のキャラはどうなってる？

『エアガイツ』には他にも7人の格闘家が存在する。そしてもう1人のFFキャラ、ティファも…。彼らの姿は製品版で。



## 操作方法

非常に特殊な操作だが、ゲームを随まで楽しむためにはマスターしたい。『アーケード』は業務用、『PS』は『トバル2』に準じた操作になっている。(写真はアナログスティックですが、この体験版はアナログスティックには対応していません)

**プレイステーション**

L1 ジャンプ　R1 ガード



△上段　□中段　×下段
○必殺技　R1＋□投げ

**アーケード**

L1 ジャンプ　R1 ガード



△上段　△＋×中段
×下段　○必殺技
R1＋△＋×投げ

STAGE

# リングの上ではとにかく動け！

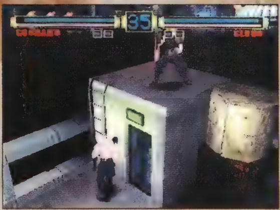
与えられた空間はうまく使おう。格闘は知識戦略だ。

## 有利に対戦する要素はいろいろ

『エアガイツ』はステージを360度自在に動けるのが特徴。これは対戦において大きな意味がある。移動により相手の攻撃をかわし、逆に相手のスキをつくことができるのだ。さらにステージには高低差や障害物があり、地形を利用するという戦略性も。向き合って殴り合うだけの戦術は、ここでは通用しない。



➡ステージは広い。追いつめられてもかわすのは簡単



⬅こんな場所にも立てる。高い位置にいる方が有利だ

## 反撃テクニックも多彩

どんな強力な攻めにも、対抗手段は必ずあるのが『エアガイツ』。中でも代表的な2つの技を紹介しよう。




相手の攻撃に割り込み、反撃するための技。打撃技を受ける直前に必殺技ボタンを押す。ただし必殺技ゲージを消費する




剣撃の直前にガードするとこの技に。反撃の威力が高く、必殺技ゲージも使わない。局面は限られるが、決まるとカッコイイ

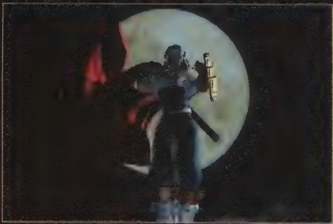
## 『エアガイツ』は何がスゴイのか？

格闘ゲームにはジレンマがある。正面から向き合い、殴り合いに終始するバトル。だが、実際の格闘技なら打撃はどこからでも打てるし、立ち回り呼吸を読み合う試合もある。エアガイツはそんなジレンマを打ち砕いた意欲作だ。PSコントローラーのおかげで、操作性もアーケードより向上している。ステージを自由に走れる感覚を、ぜひ体験版で知ってもらいたい。



### 体験版ムービーシアター

体験版にはムービーも収録されている。しかも体験版用に制作された、専用のオリジナルムービーだ。今しか見られないぞ!










製品版は新ハイモデルに全面差し替えされる!

BATTLE

# 体験版をプレイしてみよう

体験版のプレイは3面まで。短いようだが、これだけでもかなり楽しめる。

## ステージを歩くことに慣れよう

それでは、体験版でコツをつかんでいこう。キャラの技はたくさんあるが、下の攻撃を参考に、簡単なものから少しずつ覚えてゆけばいい。そして、やはりできるだけ動き回るべし。相手にバックを取られるのは一番ツライことなのだ。




体力ゲージ

必殺技ゲージ

**2つのゲージに注目!**

特に下の必殺技ゲージは重要。このゲージがないと、必殺技は使えない

### 必殺技

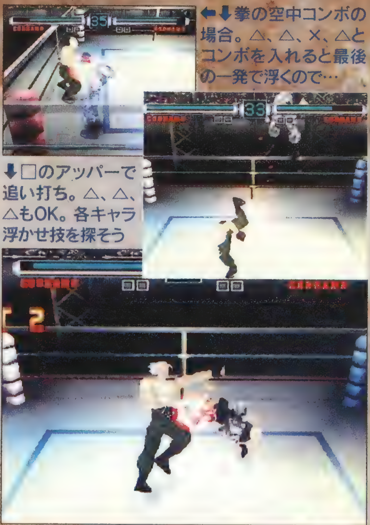
○ボタンで出る必殺技は各キャラの特殊攻撃。攻撃は一種類だけでなく、押し続けたり、十字キーと組み合わせることで多様な技へ変化する。主に遠距離に強いのが特徴。使いこなせば、キャラ独自の強さを発揮できる。



⬆三島　拳の必殺技はアームガン。他に「レバー下+○」だと地雷を置く

### 連続技

コマンドで出る連続コンボの他、空中に浮かせて追い打ちするのが連続技の基本。



⬅⬇拳の空中コンボの場合。△、△、×、△とコンボを入れると最後の一発で浮くので…

⬇□のアッパーで追い打ち。△、△、△もOK。各キャラ浮かせ技を探そう

**対戦を有利にする心得3ケ条**

- とにかく動き回れ!
- 逃げる相手に飛び道具
- 障害物を有効に使おう

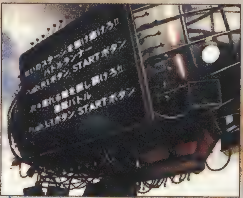
MODE

# 2つのミニゲームも収録

お得なおまけモード発見! ミニゲームだけど、遊んでみるとけっこう深い。

## ゲームを生かした2つのモード

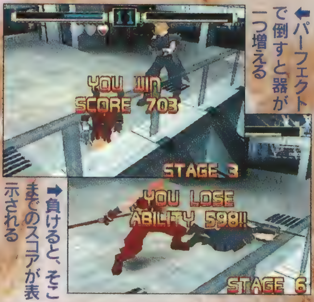
体験版は3面で終わり…と思ったら、まだ他にも楽しめる要素があった! ここではゲームシステムをうまくアレンジした、2つのミニゲームを遊ぶことができる。無限モードは一人でじっくり、バトルランナーは対戦プレイが熱い。



⬆ミニゲームを出すコマンドは、クリアすると表示される

### 無限モード

無限にステージが続く、一本勝負のバトルモード。カギは体力ゲージ下にあるハートの器。必殺技ゲージを残してクリアすることで、器の分だけ体力をためることができる。バトルの限界にチャレンジしよう。




⬅パーフェクトで倒すと器が一つ増える

⬆負けると、そこまでのスコアが表示される

### バトルランナー

指定のLAP数を、早く走りきった方が勝ち。体力を奪ってスピードを落とす、アイテムで邪魔をする…など、簡単ながら逆転性の高いミニゲーム。LAP数が多い方が面白い。

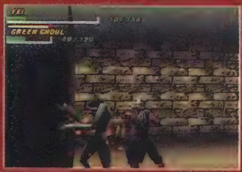



⬆グルグル回りつつ、殴り合い&邪魔し合い。友達との対戦ならかなり笑える

### 製品版はもっとすごい!

**①クエストモードが遊べる**

『トバル』シリーズで好評だったクエストモード。『エアガイツ』にも、もちろんこのモードが追加される。それもクエストモードを越えるアクションRPGとのウワサだが…?




➡ファンも多い、「トバル2」のクエストモード

**②ミニゲームも豊富に出現**

体験版では2種類のミニゲームが遊べたが、製品版ではもっと多くの数が収録されることになる。楽しめるのはもちろん、これで格闘の腕も上げることができるはず!

**③PSオリジナルキャラは?**

PS版ではオリジナルキャラも登場予定! はやくもFFVIIから、クラウドとティファ以外のキャラの登場が決まっている。他にも新キャラ、新ステージなどもあるかも?




⬅エアガイツに新たに参戦するのは?

エ
ア
ガ
イ
ツ

# アナザー・マインド
Another Mind™

**スクウェアがかつてパソコンゲームを数多くリリースしていた頃を知っているゲームファンはもはや少ないのではないだろうか？**
**パソコンゲーム黎明期、**
**スクウェアはアドベンチャーゲームをお家芸としていた。**
**そのアドベンチャーが復活する。それも実写で。**

■プレイステーション■ダイアローグ(対話型)アドベンチャー
■98年秋発売予定■価格未定

## またもスクウェアが新たな挑戦！実写ダイアローグアドベンチャー登場！

### 自由な発想で生まれた新たな可能性への意欲作

スクウェアがファミコン以来のお家芸・RPGを軸に、多彩なジャンルのゲームをリリースしていることは周知の事実だ。そこに新たなラインナップが加わる。アドベンチャー、それも実写である。

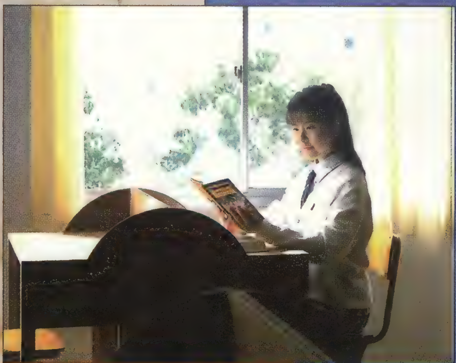
開発スタッフには、『FFシリーズ』『サガシリーズ』『クロノ・トリガー』や『ゼノギアス』に関わった強力なスタッフ陣が集められている。また、実写部分の撮影には、株式会社イマジカの技術スタッフが協力し、よりクオリティが高い映像を制作している。主役にはドラマ、映画、舞台で活躍中の松下恵をキャスティング、脇役陣もあっと驚くような俳優を起用している。

そして注目される「ダイアローグシステム」。主人公の頭の中にいる「アナザー・マインド」＝もう一人の誰か」としてプレイヤーは主人公とコミュニケーションし、物語を進めていく。このシステムが「主人公に成り代わる従来のアドベンチャー」と『アナザー・マインド』をまったく別個のものにしている。

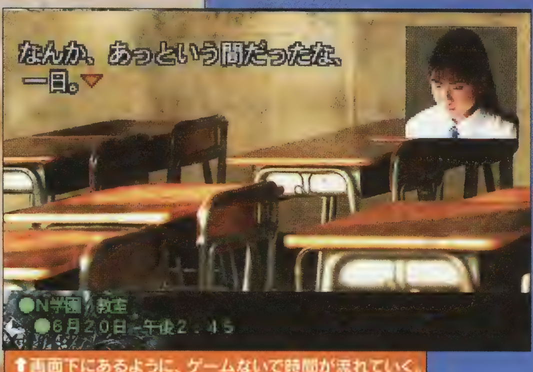
新たなジャンルに挑戦を続けるスクウェア。その頭の中にはもう「スクウェアテイスト」は存在しないのかもしれない。



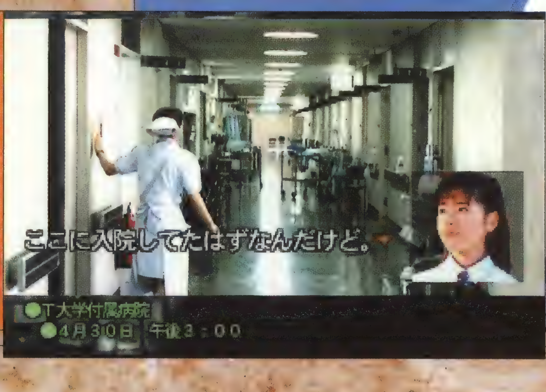
⬆図書館での風景。制服を着ているところを見ると瞳は、高校生か？



⬆窓の外の光が美しいカット。この図書館でも何か事件が起こるのだろうか？




⬆画面下にあるように、ゲームないで時間が流れていく。シーンごとに日付、時間が設定されているようだ




➡病院。瞳の頭の中の別意識＝アナザー・マインド(プレイヤー自身)は病院に関係があるのか？



主人公・葉山瞳役には松下恵。母親は女優の榊原ルミさんである。そういえば、目元辺りが何となく似ている

**ディレクター・小久保啓三からのメッセージ**
**〜実写からいかにファンタジーを引き出すか〜**

「CGはファンタジーの世界をいかにリアルに描くかを追求していますが、実写は現実のものからいかにファンタジーを引き出すかが大切です。映し出された実写映像の背景にどんな物語が存在するのか、またそれがいかに想像力をかき立てるのか、ワクワクする、もっと先を知りたいという気持ち呼び起こす映像表現は実写を題材にしても限りなく可能性を秘めていると考えています。【CG】も【実写】も、エンターテイメントを追求しているゲームにおいてはまだまだ発展途上であり、たくさんの可能性を持っていると信じて日夜、本作品の開発を進めています。楽しみにしていて下さい」



⬇本物の医療器具を使用した小道具。この映像は『武蔵伝』に同梱の体験版に挿入されたイメージムービーに使用された



⬆新宿四谷にある並木道での撮影風景。このシーンはクレーンを使う大がかりな撮影だった




➡このシーンはプレイヤーに話しかけているのか、それとも別の誰かと一緒なのか？

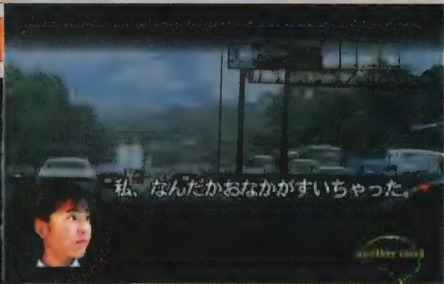


➡イマジカ品川ビデオセンターのスタジオでの撮影。このカットは、監督のイメージに近づけるために何度もリテイクされた

# 注目の新システム『ダイアローグシステム』とは何か!?

## 言葉の組み合わせで対話し、主人公とともにゲームを進行

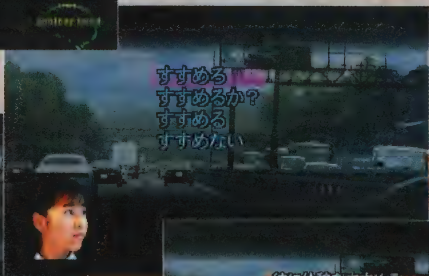
主人公・葉山瞳の頭の中に入り込んでしまった別の人間の意識。それがプレイヤーになる。そして、プレイヤーと主人公・瞳のコミュニケーション手段がこの「ダイアローグシステム」だ。物語の様々な局面で、プレイヤーは瞳から話しかけられたり、自ら瞳にツッコミを入れたりすることになる。このシステムでは文節ごとに言葉を選択し、自分の好きな文章を作り上げることが出来る。述語には語尾の活用があり、微妙なニュアンスを変化させることが出来るようになっている。多数の言葉を組み合わせることでプレイヤーのイメージ通りのコミュニケーションを実現し、それによって瞳のリアクションが変化するのである。




➡まず瞳がプレイヤーに話しかけてくる。すると…




⬆ダイアローグシステム開始。まずは述語を決めることになる



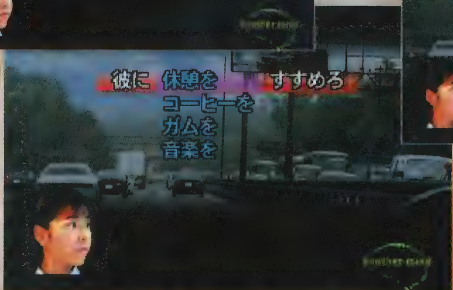

⬅続いて、語尾を決定する。これによって文章の微妙なニュアンスが変わる



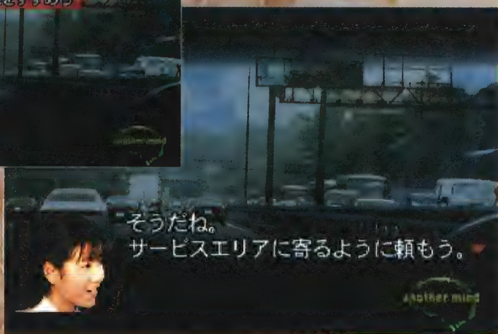

⬆「誰に」という目的語を決定する。ここでは「彼に」を選択




⬅「彼に休憩をすすめろ」という文章が完成する




⬅もう一つの目的語「何を」を選択する。かなり会話の目的がはっきりしてくる




⬆すると瞳が反応。リアクションを取り、物語が進行していくことになる

アナザー・マインド

### できあがった文章による瞳のリアクションの変化

| | | | |
|---|---|---|---|
| 彼にガムをすすめろ | 瞳「そうね、どの味がいいかしら？」 | 君は事故を起こす | 瞳「変な意味で言ってるでしょ」 |
| 彼にコーヒーをすすめるか？ | 瞳「缶コーヒー？彼、もう5本も飲んでるよ」 | 僕は君を起こさない | 瞳「もう起こしてるって」 |
| 僕は君に休憩をすすめる | 瞳「ありがと。正直くたびれてきたの」 | 僕は君が好きだ | 瞳「え、そんな突然…」 |
| 僕は彼に音楽をすすめない | 瞳「なるほど、きっとかけるのはアニソンかヘビメタだもんね」 | 君は彼が好きか？ | 瞳「うん、だって親切だもん」 |
| 彼を起こせ | 瞳「居眠りしたら、起こそうとは思うけど」 | 彼はコーヒーが好きだ | 瞳「ホントにコーヒー好きよねぇ」 |
| 彼は事故を起こすか？ | 瞳「だいじょうぶよ、運転上手いんだから」 | 僕は音楽が好きでない | 瞳「そうなの？つまんないな」 |




●プログラマー 下野俊典さん
●ディレクター 吉本陽一さん
●プランナー 小川公一さん
●グラフィックデザイナー 藤本武史さん

今すぐ遊べる！スクウェア・この夏のイチオシ

# 『武蔵伝』を作った男たち。

スクウェアの新たな看板となるであろう
『Brave Fencer　武蔵伝』。
その楽しさは、ムービーなどとは
無縁のところにあるような気がする。
何を意図してどのように
この『武蔵伝』が生まれたのか。
開発者に直接話を聞いてみた。

■プレイステーション■アクションRPG
■98年7月16日発売■6800円




ムサシ　曲がったことが大嫌いな熱血漢。前向きすぎ

フィーレ姫　ムサシを呼び寄せたお姫さま。性格は過激

## 面白さの原点を追求した『武蔵伝』

ムサシが繰り出す技の数々と、そのシステムをおさらいしよう。

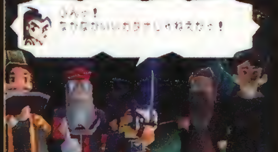
### 純日本風キャラ ムサシ冒険活劇

ヤクイニック王国の伝説により、異世界から召喚されたムサシ。雷光丸とレイガンド、2本の剣を持ち、王国を救う冒険に出る。雷光丸を使ったゲット・イン、特殊なアイテムや五輪の書を入手してゆくことで、アクションは少しずつ多彩になってゆくのだ。

### ムサシ・二刀流の理由

日本刀と西洋剣、二つの剣はムサシのトレードマーク。どちらの剣にも重要な役割があり、ムサシの力となる。

#### 雷光丸



⬆右手に持つのが、日本刀の雷光丸。通常攻撃やゲット・インはこの刀で行う

#### レイガンド



⬆左手のレイガンドは必殺技用の剣。五輪の書入手や、紋章の封印を解くカギでもある

### ゲット・インシステム

敵の技を吸収し、利用する力がゲット・インだ。R1ボタンで画面左のゲージをため、□ボタンで発動。ゲット・イン技にはさまざまなものがあり、ムサシを助け、謎を解くカギになる。逆にマイナス効果となる技も。



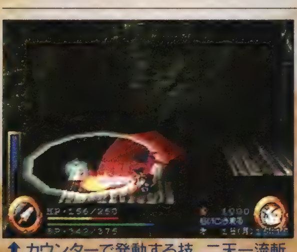
⬆刀がヒットしたら、すぐに連打！　これでゲット・インが成功



⬆ゲット・インすると、使える効果のマークが出現。これは「なげヤリ」

### 必殺技

ゲージをため△ボタンを押すと、必殺技が発動。通常攻撃よりも威力があり、特に敵に囲まれた時は心強い。ゲージをためる間は、正面の攻撃をガードできるのも強みだ。五輪の書を入手すれば、さらに技は増える。



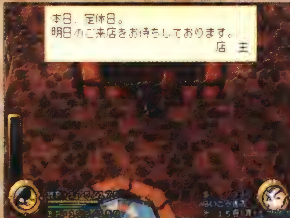
⬆カウンターで発動する技、二天一流斬。使いづらいが強力

⬇周囲の敵を一掃する回転斬り。この2つの技は最初から使える



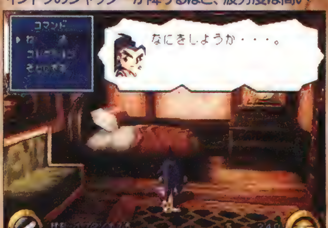
### 時間の概念

この世界では、常に時間が流れている。これはアクションに関わる重要な要素だ。まず長時間戦っているとムサシは疲労するし、体力回復のパンもカビてしまう。こういった、時間に関するイベントは多数登場する。




⬆時刻は17時、夕焼けが美しい。村の店にもそれぞれ営業時間と定休日がある

⬇疲れるとムサシの動きは鈍くなる。ムサシの顔ウィンドウのシャッターが降りるほど、疲労度は高い



# 「自分の苦労も過去最
# 過去最大だったのでは



## プランナー 小川公一

何かにつけてオチを付けたがる芸人堅気の人。ゲーム中のギミックなどの仕掛けはこの人の発案が多いらしい。インタビュー中もとにかくオチを付けたがり、そのため話が脱線しまくった。面白いから良いんですけど。



**ブランディ大尉**
帝国情報部の有能くのいち。妹が悩みのタネ



**ウオッカ大佐**
総統の右腕といわれる将校。いつもクール

で。今回でも、徹夜とは言いませんが、夜中までやってることが多かったですからねぇ。

**吉本**　僕は、こんな大きなプロジェクトは初めてなんですよ。その中で納得いくものが出来たっていうのは、嬉しいですね。スクウェアが「頑張れば認めてくれる」っていうのは、実感できましたね。その分、かなりしんどかったんですけど。

**小川**　3Dのポリゴンで作るのが初めてだったのでマップを考えるにも、苦労しましたね。思いも寄らないところが通れてしまったり。それで、修正をお願いして…

**藤本**　僕が「えぇ?」って、またテクスチャーの描き直しをする…(笑)

**小川**　自分の苦労も過去最大、周囲にかけた迷惑も過去最大だったのではないかと。

**一同**　爆笑!

**小川**　責任の重さを改めて思い知りました。

**藤本**　どんどん夜型の生活になったので…寝る前にご飯食べてビール飲んで…。おなかが出てきましたねぇ(笑)

——それは…編集部も同じ。

**藤本**　で、夜中の通販番組をみるようになって…釣り竿買っちゃいましたから(笑)

**吉本**　その釣り竿、すぐ壊してやんの(笑)

——ハマってますねぇ。

**藤本**　通販恐るべし!　ですわ。この開発がなければそんなことにならなかったのに!

**一同**　爆笑!

——最後にこれから『武蔵伝』を遊ぶユーザーの皆さんにメッセージがあればお願いします。

**藤本**　まぁ、こんなメンバーで作ったゲームですから、難しいことを考えずに心から楽しんでもらえれば、と思います。

——綺麗にまとまったところで、今日はどうもありがとうございました。




➡しゃべり方、性格、『武蔵伝』のキャラはすべて個性的

武蔵伝



## グラフィックデザイナー 藤本武史

言葉少ななながら、小川氏、吉本氏のボケに的確にツッコむ。しかし、いつの間にか通販にハマるなど、この人の私生活そのものがボケの塊。俗に言う「オイシイ人」。結構、このスタッフの中ではムードメーカーなのかもしれない。



**ミンクー**
神出鬼没、チョウジュベリーを持つ謎の生物

あらかじめ与えられたレールの上で遊ぶのではなく、
プレイヤーが自分自身で遊び方を考える。
あるいは作り手が心の底から楽しんで欲しいと考えて
遊び方を提供する。
『武蔵伝』はそんな「遊び」に対するスタッフの想いが
見事結実した作品だと言える。
もちろん、今回のインタビューからは、
作り手自身が「楽しむ心」を忘れていないことが
ありありと伝わってきた。
まさにこの特集を締めくくるにふさわしい粋な話だったのではないだろうか。



⬇滝を下るムサシ。スピード感のあるシーン



⬆不思議な文様の描かれた岩の数々。とても神秘的だ



⬇スチームナイトとの戦い。シャンデリアのアングルが美しい

### ⑤視点固定

『武蔵伝』では戦闘などの場面で視点が固定されている。3Dゲームでは視点が自由というケースも少なくないが、あえてこの手法を採用した理由は、スタッフが考える「楽しい遊び」を追求した結果。視点を固定することで、出来るギミックや遊び方を盛り込んでいる。




⬆ムサシの勇ましい声が聞けるタイトル画面。ちなみに声優は松本梨香さん

# 大、周囲にかけた迷惑もないかと…」（小川）

## ディレクター 吉本陽一



自分たちがかつて遊んだようなゲーム性（遊び）を持つゲームを作りたい、とこのゲームを企画。最初は「二丁拳銃で暴れ回る横スクロールのゲームだった」と言う。小川氏と同じく芸人気質であり、キャラ同士のボケ合いはこの人の影響が強いと思われる。



**宿屋の娘ミント**
テムを慕う女の子。頭のカゴはテムのまね



**雑貨屋の子テム**
冒険に憧れる少年。いつも村を走り回る

**小川**　それは、遊び方の提示ですよね。視点が自由だと、難易度が高くなるんですよ。で、作るのも大変（笑）。そのわりに面白くなるのか、というと「そうなのかな？」という疑問があったんですよ。（注⑤）

**吉本**　「酔う」しね。

**藤本**　画面描き込みたいっていうのもあったんちゃう？

——画面はものすごく綺麗ですよね。

**藤本**　「Photoshop（パソコン用画像処理ソフト）」で、ちょこちょこと…。それまではドットで描いてたんですけどね、PSだと絵の領域がものすごく広くなって、ドットで描いてたら終わらないんですよ！

**一同**　爆笑！

**小川**　でも視点をシーンごとに固定したから、見えないところは描かなくて良いわけで、少しは楽だったでしょ？

**藤本**　後から「このアングルの方がいいや」って変更するでしょ？「その裏は描いてないっす」って描き足さなきゃいけない。

**吉本**　迷惑かけたかな？（笑）

**藤本**　それも今となってはいい想い出…

——まとめてどうするんですか！（笑）

### 難しいことを考えずに楽しんで欲しい

——『武蔵伝』を作っていて生活や考え方が変わった部分ってありますか？

**吉本**　僕としては、PSで作るのが初めてだったので…。ゼロから形にしていく作業ってこんなにきつかったっけ？ と思いました。もう一本作りましたから、その辺は見えてきたんですけど。

——それが続編に活かされるというわけですね？

**吉本**　まだわからないですけどね（笑）

——次は今回の経験があるので、楽になるんでしょうね？

**下野**　いや、きっと楽にはならない！（笑）

——また、とんでもない注文が来たり…

**下野**　こんどは「コレできるでしょう？」とかね。常にレベルアップしていかなければいけないの

## プログラマー 下野俊典



ゲームの骨格を作るプログラマーであり、スケジュール管理も行うという胃の痛い立場の人。関西人ばかりのメインスタッフの中で唯一の山口県人。最初は「こいつら、全員ヨシモトの人間か？」と、我を疑ったという。



**雑貨屋アイおばさん**
回復アイテムを売っている。お世話になる

## リーダーズフォース





**エド**
謎の盗賊3人組のひとり。自称天才リーダー

**トポ**
自称ファッションリーダー。女を武器に…

**ベーン**
力技が自慢の、自称巨漢リーダー。実力は？

### ②何でも出来る

3Dのフィールドをそれこそ自由自在にムサシが駆けていくゲームなのだが、フィールド上のあちこちに意外とも思えるギミックが隠されている。中にはゲームクリアに際して全く意味がないものも多い。例えば、ふたご山で出来る「大車輪」や「木登り」はその代表と言える。

⬇川に建てられた棒を飛び移る。失敗はドボン





⬆ガケは大車輪でクリア。ムサシの多芸さ披露

### ③アフレコ

最初は声を入れる予定はなかったそうだが、どこからともなく「CD-ROMで作るのに声がないのぉ？」という声が挙がったという。スタッフは「それならアニメ化にも耐えるものにしよう」と考えたそうだ。ちなみにアフレコの演出は声優の三ツ矢雄二氏が行った。

### ④「いくぜっ！」

ゲームスタート時にスタートボタンを押すとムサシの「いくぜっ！」という掛け声を聞くことが出来る。初めてゲームをするときも、コンティニューで続きを始めるときも必ずこの声を聞くことになる。「これから武蔵伝を始めるんだ」と、その気にさせてくれる細かい演出である。

# 大人のためのポケモンスタジアム

## ピカチュウが30男の心をつかんだ

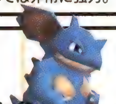
テレビコマーシャルでもすでにお馴染み、ポケモンスタジアムである。小学生の間で圧倒的人気のポケモンだが、さて、とうに30を過ぎた大人が挑戦するといかなるものか、まずはご一読アレ。

●任天堂
●98年8月1日
●対戦＆図鑑
●6800円
●カセット
●64GBパック同梱

## まずはいきなり選手リスト


**ルージュラ**
氷とエスパー。つまり使い方によっては非常に強力。


**カイロス**
クワガタ虫のような虫タイプのポケモン。攻撃力が高い。


**ニドクイン**
ニドキングのメス版。攻撃力はやや劣るが、万能型。


**ピカチュウ**
電気攻撃を得意とする、人気の高いポケモンだ。

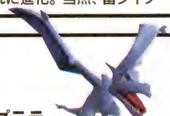

**ウインディ**
炎タイプ。草、氷、虫に対しては強いが、水に弱い。


**メタモン**
どんなポケモンにも変身する。ただし変身以外の技はナシ


**シャワーズ**
イーブイに水の石を使うとこれになる。当然、水タイプ


**サンダース**
イーブイに雷の石を使うとこれに進化。当然、雷タイプ


**ブースター**
イーブイに炎の石を使えば進化する。もちろん、炎タイプ


**プテラ**
岩と飛行の能力を持つ。攻撃力は期待できる。


**カビゴン**
世界に2匹しかいない。ほとんど眠っているらしい。

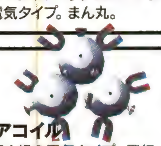

**スターミー**
水タイプ。「じこさいせい」を覚えていると、戦いがラク。


**リザードン**
スタート時にもらえるヒトカゲの最終形態。炎・飛行タイプ。


**スリーパー**
催眠術を使うエスパー。覚える技は幅広い。


**マルマイン**
「だいばくはつ」することが多い電気タイプ。まん丸。


**サンダー**
伝説の鳥ポケモンの１匹。雷＆飛行タイプ。


**レアコイル**
3匹1組の電気タイプ。飛行と水タイプに有利だ。


**カイリュー**
ミニリュウから時間をかけて成長させる。ドラゴン・飛行タイプ。


**スピアー**
虫タイプは、強力なエスパータイプの天敵となる。


**オニドリル**
ノーマルとひこうタイプ。攻撃力高い。特に「ドリルくちばし」は強力。


**ケンタロス**
出現率、入手確率が異常に低いレア・ポケモンだ。


**ギャラドス**
役に立たないコイキングが成長するとこれになる。


**ダグトリオ**
地面タイプ。「あなをほる」は攻撃力自体非常に高い。

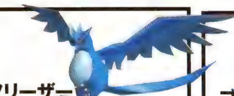

**ニドキング**
毒と地面の両方の特性を合わせ持つポケモンだ。


**ラプラス**
氷と水を使いこなす強力なポケモン。


**オコリザル**
格闘タイプは、攻撃が強い反面、防御が弱い。


**カイリキー**
格闘タイプでは強力な部類に入る。飛行やエスパーに弱い。


**フーディン**
強力なエスパー。防御は弱いが、特殊能力がそれを補う。


**フリーザー**
伝説の鳥ポケモンの１匹。氷＆飛行タイプ。


**ゴローニャ**
岩・地面タイプは攻撃力がずば抜けているが、水と草に弱い。


**ゲンガー**
ゴーストタイプ。ノーマルや格闘タイプの技はまったく効かない。


**パルシェン**
水・氷タイプ。防御力は最強。


**イワーク**
岩がヘビのような形に連なっている。岩・地面タイプ。

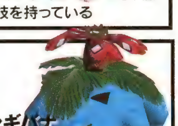

**カメックス**
ゼニガメ、カメール、カメックスと成長。水タイプ。


**ファイヤー**
伝説の鳥ポケモンの１匹。炎＆飛行タイプ。


**ナッシー**
草・エスパータイプ。敵に回すとやっかいな技を数多く持つ。


**ラッキー**
ノーマル・タイプながらも、豊富な技を持っている


**ガルーラ**
親子ポケモン。ノーマルタイプで特徴は少ない。


**フシギバナ**
フシギダネが進化を重ねた姿。草・毒タイプ。強力。

**ストライク**
虫と飛行の二つの特性を合わせ持つタイプ。

### 彼らが選手に選ばれた理由

ＧＢ版『ポケットモンスター』には全151種類のポケモンが収録されていたけど、『ポケモンスタジアム』で選手登録できるのは40種類。これは任天堂が開催してきた公式ポケモン対戦トーナメント大会でのノウハウからバトルに最適と考えられたポケモン達なのだ。この表を参考にして、バトル用の自慢ポケモンたちを揃えよう。




構成・文　根本康広



「はたき」の次に「ほうき」です。うちの母親、ちゃんとやってかな。



「ザイコ」を「ハアク」しておけ。なんか、プロみたいでしょ。

# 新しいコト、ヒト、ジブン。アルバイトだから会えたんだ。

FROM NOW



店長みたいな生き方もいいなあ。憧れてます、酒ぐせ以外は。

## フロム・エー

定価200円（税込み）

- フロム・エーMonday（毎週月曜発売）
- フロム・エーThursday（毎週木曜発売）

販売地域：東京・千葉・埼玉・神奈川（栃木・茨城・群馬・山梨の一部地域）

- フロム・エー関西版　（毎週火曜発売）

販売地域：大阪・兵庫・京都・奈良・滋賀・和歌山

- フロム・エー東海版　（毎週火曜発売）

販売地域：愛知・岐阜・三重

発行 フロムエー 発売 RECRUIT

# スタジアムでバトルを経験するの巻

Fight in the Studium



うちのレギュラー・メンバーはダグトリオ、ジュゴン、ウツボット、ユンゲラー、オニドリル、カメックスの6匹。状況に合わせてサンダースやピカチュウ、もう3匹いるユンゲラーを入れ替えて戦わせている。さっそくうちの戦い好きな連中をカセットに登録してみよう。

あん、何だって？　3匹しか使えない？　登録できたけど使えないって？　なぜだ。手元のマニュアルを見てみるか。フムフム。どうやら公式ポケモン対戦トーナメント大会のルールを元に最適化しているので40種類しか使えないらしい。ジュゴン、ウツボット、オニドリル、そして何匹ものユンゲラーたちはあえなくさようなら、ってことになる。またゲームボーイで遊ぼうな。おやすみ。

そんなわけで、ダグトリオ、サンダース、ピカチュウ、カメックス、オニドリル、そしていつもポケモンセンターで油を売りまくって、もはや売る油を切らして昼寝をしていたギャラドスの6匹を登録した。これでようやく戦える。

スタジアムのフィールドに立つ、我がキッドたち。いつもよりカラフルで、気のせいか大人びて見える。実況が聞こえてくる。バトル・スタート。我が家の伝統はきみらに預けた。

バトル・シーンは、すべてが立体的で、すべてが派手だ。ゲームボーイにも白黒の味があったけど、立体になったポケモン達には確かに64ビットのすごさが感じられる。

「あなをほる」を入力すると、本当に穴を掘る。「なみのり」を命令すると、どこかから波がやってきてざぶーんと敵にかぶさる。「じこさいせい」なんて本当に自己再生しているように見えるもんな。

戦う方法はどうやって選ぶのかというと、Cボタン・ユニットの上下左右のいずれかを押せばよい。ポケモンの持つ4つの技に各ボタンが対応しているので、どれがどの技なのか覚える必要があるものの、画面に技名とカーソルが表示されることもない。対戦プレイでは相手が何を選ぶか、戦ってみるまでわからないので、こりゃよいアイデアだわな。

スタジアムでの結果はあえて言わないけど、まあ、その後メニュー画面に戻ったわけ。そこで「GB」の項目を発見。スーパーゲームボーイのように、ここで『ポケットモンスター』を遊べるときた。こりゃ都合がよい。スタジアムでのお返しをいつの日かするため、さっそくこのモードで、こてんぱんにされたばかりの我が息子たちの鍛錬を開始した。



Cボタン・ユニットで技を選ぶ。技とボタンの組み合わせを覚えれば、入力も簡単だ

『ポケモンスタジアム』のほとんどの操作を行うメニュー画面では7つの機能を利用できる。各利用方法を把握しよう。途中経過をレポートしたゲームボーイ・カートリッジが64GBパックにあれば全機能を使える。

## パソコン





## とうろく





## GB





### ポケモンとアイテムの移動も

「パソコン」を操作して、ゲームボーイ内の手持ち分、パソコン内分、64カセットの3カ所で自由にポケモンとアイテムを移動できる。アイテムは64カセットに保管しておくだけだけど、モンスターは、保管してあるものを別のゲームボーイ・カートリッジで引き出すことができる。つまりケーブルを使った交換と同じことになる。もちろん「移動」なので、ゲームボーイ側からは、アイテム、ポケモンともに消えてしまう。注意が必要だ。

また「ずかん」は、ゲームボーイ版にもあったものをカラー版にグレードアップした豪華なもので、ポケモンが動くのも見ることができる。

#### モンスター図鑑カラー版



ゲームボーイ版で呼び出せるポケモン図鑑と同等のもの。ただしカラーで、しかもポケモンが動くのが特徴。分布を見る機能は、マップを拡大できたり、出現する確率までもがわかるようになり、とても使いやすくなった

#### 「パソコン」をいじる



ポケモンを移動する以外にも、ゲームボーイと64のカセット間でポケモンを交換したり、並べ替え、能力の確認もできる。また、パソコン内のポケモンを保管するボックスを入れ替えたり、並べ替えたりもできる

### スーパーゲームボーイモード

で、もちろんコレもあった。64でゲームボーイ・カートリッジを遊ぶモードだ。スーパーファミコン用のスーパーゲームボーイと同じ画面構成だ。普通にゲーム本編を遊べる。当然、セーブだってできる。スーパーゲームボーイを持っていない場合には、非常に嬉しい機能だ。

メニュー画面の機能をフルに使うためにポケモンセンターでセーブし直すとか、バトル登録をするための手持ちポケモンをそろえ直すときなどには手軽に64とゲームボーイのカートリッジ間を行き来できるのでとても助かる。育てたてのポケモンをすぐさま登録してバトルに参加させることもできるので、ダイレクトに遊べる。

#### 行き来は自由にできる



ＧＢカートリッジをプレイ中、いつでもボタン一つで『ポケモンスタジアム』に戻れる。つまり、64側で必要になった場合、ゲームボーイ側でアイテム・ポケモン等をそろえ、64側で呼び出すなんてのもOK

#### ゆったり遊んで成長させる



ともあれ、ゲームボーイやスーパーファミコンなしに、『ポケモンスタジアム』用にモンスターを成長させられる。場合によってはマシンを用意する面倒が省けるし、これなら作業が早くてよい。まさに一石二鳥だ

## 2 一番楽しいのはやっぱり人間対人間かな



手軽に遊ぶにはコンピュータ相手はもってこいだ。だけど、微妙な戦いの機微をコンピュータに期待するのも無理というもの。手加減なんてしてくれない。そうなると、どうしても人間対人間で対戦をしたくなる。タイプの読み合い、ポケモンの入れ換え、地味な技と派手な技の使い分け。ここまでいけば戦いは確実に奥深くなるはずだ。

## 1 レンタルポケモンはちとつらい あくまで下見用に



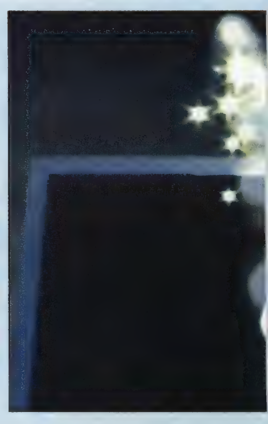
レンタル・ポケモンがいるおかげで、手持ちポケモンを登録しなくても、あるいは頭数が足りなくてもスタジアムでのバトルに参加できる。しかし、彼らはあまり強く育てられてはいない。真剣に勝負をするのなら、絶対に自分で育てた自分だけのポケモンを登録すること。レンタルじゃ愛着を持って勝負することもできないでしょ。



ビジュアルそのものに注目しよう。ゲームボーイで見慣れた平面でのエフェクトを、立体視点で、さらに派手に見ることができるのだから。ちょっとした技でも、見る価値がある

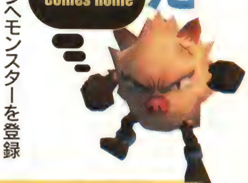
細かいエフェクト
猛烈な技の数々
最大限派手に攻めよう





# 我が家にやってきた64GBパックの巻

64GB Pack comes home



Aボタンがペカペカになったり、友達に赤バージョンを買わせたりと、何かと忙しく、楽しく、激しく遊んできた『ポケットモンスター』の緑バージョン。このカートリッジが今日、とうとう晴れの舞台を経験することとなった。

噂の『ポケモンスタジアム』がやってきたからだ。まず64にカセットを差し込む。一緒についてきた64GBパックをコントローラにはめる。その先端にGBカートリッジを差す。電源をパチン。

ありやりや、出てくる、出てくる、おなじみのモンスターたち。立体になってジリジリ動いているよ。うちではゲームボーイで遊んでいたため、色がつくとなおさら新鮮だ。モンスターたちだらけのオープニングを堪能し、さっそく本編を遊んでみることにした。

メニュー画面には、ずらりと項目が並んでいる。パソコン、ずかん、GB、いちらん、てもち、とうろく、バトル。いろいろいじってみたけれど、どうやら、ゲームボーイ版『ポケットモンスター』のカートリッジから、64版『ポケモンスタジアム』のカートリッジへモンスターを登録すると効率よくスタートできるようだ。

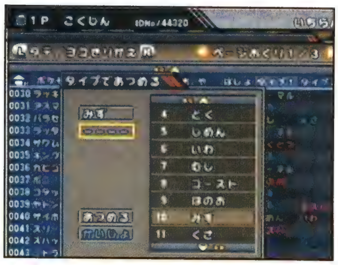
しかしあせる気持ちを抑えることなどあまり考えない性格からか、登録の前に少しだけスタジアムをのぞいておこう、と思い立った。

誰も登録していないので、誰もいないだろうと思ったら、うじゃうじゃいるわけだ、これが。どうやら彼らはレンタルポケモンで、バトルをちょいと経験する程度にはもってこいの存在のようだ。仮にゲームボーイのカートリッジがなかったとしても、64のカセットだけで遊べるように、との配慮が施されていることを突き止めたわけだ。

ともあれ、無料のレンタルポケモンたちでスタジアムに入ってみた。バトルの感想は後で詳しくお伝えしよう。

さて、それ以外のメニューの数々は、どれもゲームボーイでできることをさらにやりやすく、わかりやすくしたものだ。道具の整理や、モンスターのボックス移動などはもちろん、モンスターを名前順やレベル順、種類別に並べて比較する機能まである。これは思ったより便利だ。

自分の可愛がっているモンスターたちをふとながめてみたいときに、こんなソート機能が付いていたら新しい発見だってあるだろう。ゲームボーイ版とはひと味違うモンスター図鑑を一通り読んで、いよいよ自分のモンスターたちを登録するべく気持ちは高まってきた。


ゲームボーイと同機能だけど、細かい操作がしやすい。比較検討、整理整頓にはよい

# ポケモンスタジアムの構造

いちらん




てもち




とうろく

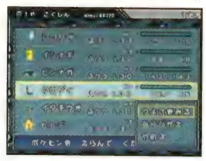



## GBのアイテムや道具を整理

### 「てもち」のポケモンは?


ゲームボーイ版ならスタートボタンを押して呼び出すメニューの「ポケモン」に近い機能。ただしアイテムを使ったりするのは、「いちらん」で行える。ここではあくまで状態を確認するだけだ

### 「いちらん」で見ると


この機能は、うまく使いこなせれば非常に便利だ。例えば「水タイプのポケモンを一種類だけ64カセットに登録したいんだけど、誰が強いのか」なんてときに、最も役立つ機能だ。見ているだけでも楽しいけど

「いちらん」メニューでは、ポケモンやアイテムのデータを整理したり、確認したりするメニュー。50音順、番号順、種類別、IDナンバー順など、好きな形態にポケモンを並べ替えられる。特に種類ごとにポケモンを分類する機能は、64カートリッジにバトル登録をするとき、特定のタイプごとに強いポケモンを選び出したいときに役立つ。またポケモンに対して道具を使うこともできる。

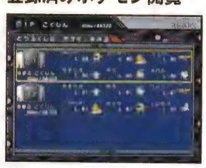
「てもち」メニューは、ゲームボーイ・カートリッジ内で、その時点で連れて歩いているポケモンについての情報を確認する。強さと技の確認、並び替えが可能。もちろんゲームボーイ・カートリッジに保存される。

## きたえた子供たちを登録

### 登録できるかしら


前ページにリストアップした40種類のポケモン以外でも登録そのものはできるけど、スタジアムでのバトルには参加させることができない。使えるポケモンをチェックして、きっちり6匹を登録しよう

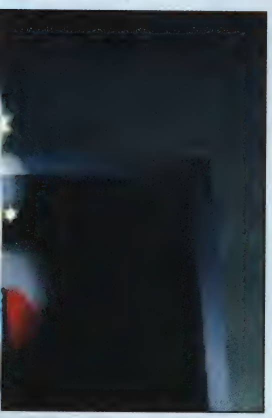
### 登録済みポケモン閲覧


登録したポケモンを確認できる。この画面で、名前の下に赤いマークがついているポケモンは、スタジアムでのバトルには参加できない。また、登録したチームを消すのもここでできる

ゲームボーイ版で成長させたポケモンたちを、スタジアムで戦わせるためには、ここで64カートリッジに登録を行っておくと便利になる。もちろん登録してもゲームボーイ側にはデータは残るので安心だ。ゲームボーイ側のその時点の手持ちのポケモンのみが対象となる。また、他の機能も同様だけど、セーブしていないと利用できない。チーム単位で登録され、最大で16チームのデータが保存できる。

ちなみになぜゲームボーイ本体のデータが残るのかといえば、実は64カセット内にメタモンがいて、登録しようとするポケモンに変身してくれるからなんだって。

# 戦い放題 やりたい放題 スタジアムで派手に暴れてみませんか






こいつはイタイ 苦痛に顔をゆがめるポケモンたちの戦い



もちろん「こうかはばつぐん」とか「こうかはいまひとつ」の場合もある。敵と自軍のタイプを考えつつ、ケース・バイ・ケースで入れ換えをするよう心がけよう

『ポケモンスタジアム』のコアとなるパートがコレだ。ゲームボーイ版でのバトル・シーンを、大きなスケールで立体表現したものと思えばよい。ポケモンだけでなく、ポケモンの繰り出す技のすべてが派手にビジュアル化されているので、見ていても飽きない。

バトルの進行は、基本的にゲームボーイ版の『ポケットポケモン』に準じている。最大6匹のポケモンを使い、最初に選んだポケモンがますは先頭だ。入れ換えももちろん可能。敵を一体倒せば、そのときに交換することもできるし、逆に手持ちポケモンが倒されたら入れ替えるポケモンを選ばなくてはならない。相手トレーナーか自分のどちらかのポケモンが全滅した時点で勝敗が決定する。

技はゲームボーイ版同様に4つ使える。ただし画面上には技の名前は表示されない。Cボタン・ユニットのいずれかを押すことで技を繰り出せる。技とそれに対応するボタンは「かくにん」コマンドで呼び出すことができる。

自分のポケモンたちを使用したいものだけど、64カートリッジにあらかじめレンタル・ポケモンも用意されている。さらりと遊ぶにはもってこいの機能だ。

# STORY ストーリー

恐怖と困惑に満ちた物語を、CGムービーを交え、終盤まで一気に紹介！主人公に降りかかる「逃げ場の無い絶望」を誌上体験してみよう。

## プロローグ

21世紀初頭。ネバタ州の大気圏外管制レーダーが、太平洋に落下する謎の物体をキャッチするところから物語は始まる。海軍は謎の物体の回収の為、原子力潜水艦『シーフォックス』を派遣。回収された物体の正体は、40年前に打ち上げられたロケットポッドだった。しかも、船内には生命反応が確認されたという。謎の究明のためシーフォックスはマリアナ海溝淵、海底深くに建造された巨大原潜基地『ビッグテーブル』にポッドを運び込む。それから約一週間、研究は極秘裏に進められていたが、ビッグテーブルには何事もなかったような平穏な日々が流れていた……。

しかし、事態は急速に動き始める。回収任務を成功させたシーフォックスが、補給を終え新たな航海へ旅立とうとしたその時、完全に制御されているはずの船体が突如旋回し、ビッグテーブルの移動型海軍施設『NAVYエリア』に激突したのだ。事故なのか？連絡を取ろうにも双方の無線は途切れたまま回復の兆しはない。総指揮官クランシー大佐は主人公メイヤーにワイズバーグ博士の救助を要請した……。

## 「核」の危機が迫る！暴走する原子力潜水艦の中で見たものは!?

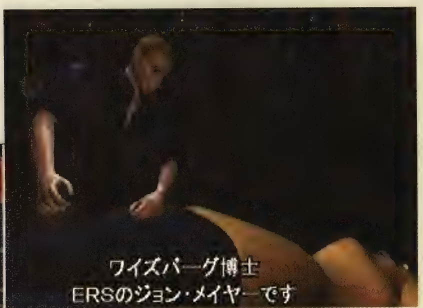
相棒のムーキーを連れNAVYエリアに向かったメイヤーは、傷つき倒れた兵士がグロテスクな怪物へと変身するのを目撃する。襲いかかる怪物を撃退しつつエリア深くへとワイズバーグ博士を探すメイヤーは再び驚くことになる。博士は女性、しかも死んだ婚約者ステラにうりふたつだったのだ。しかし息つくヒマもなく、再びシーフォックスは原因不明の暴走。核ミサイル発射の準備を始めたのだ。ムーキーと潜水艦に乗り込むメイヤー。核ミサイル発射を食い止め、海溝に沈むシーフォックスからの脱出に辛くも成功するのであった。

### メイヤーの攻略メモ

**●副艦長は何処へ？**
核を止めるためのキーが入った金庫を開けるにはパスワードが必要。それを知る副艦長は何処にいるのか？もしかすると、既に死体になっているのかも知れない…。

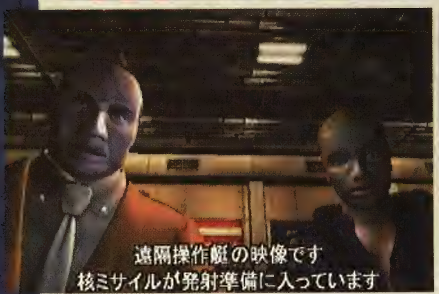
**●潜水艦から脱出せよ**
横転し、海溝に落ちそうになるシーフォックス。この時、船体は逆さまになっているため、梯子を上へと昇ると逆に下層部へ向かうことになる。脱出するための出口は潜水艦最下層部にある。

➡発見した博士は死んだ婚約者に生き写し。だが、助けられたジーナは無表情にその場を立ち去る

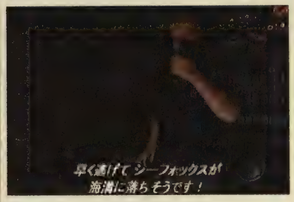



⬇暴走を始めたシーフォックスは魚雷を発射。基地の空気を貯蔵するエアタンクに命中してしまう




⬇今にも海溝の奥へ飲み込まれようかというシーフォックス。生きて脱出できるのか？




⬅さらに核ミサイルの発射準備が始まってしまった！再びメイヤーは小型潜水艇で潜水艦へと急ぐ

## 登場人物の紹介

軍と民間企業、規律と私情が絡み合う『ビッグテーブル』の複雑な人間関係。ここでは、海底基地の住人達にスポットを当ててみよう。

### ●ジョン・メイヤー



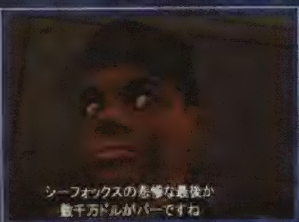
本作の主人公。元米海軍「SEAL」の隊員。ある事件をきっかけに除隊し、「ERS」のライフセービング・インストラクターとなる。

### ●ジーナ・ワイズバーグ




天才的な生物学者。極秘研究のため海底基地に赴任した。本人はクールさを装っているが、実は孤独で誰よりも愛情に飢えている。

### ●ムーキー・カーヴァー




海難救命を行う民間企業「ERS」に所属。潜水艇の操縦技術は一流。何かと大好きな野球の話題に持っていこうとするお調子者。

### ●クランシー・ドーキンス



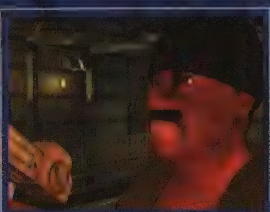
ビッグテーブルの総指揮官。輝かしい実績を持つが野心家で、あるスキャンダルがもとで軍の一線から退けられてしまう。

### ●デュポア・アマルリック




天才コンピュータ技師であったが、建築家に転身。ビッグテーブルの設計者でもある。自信過剰でオカマっぽい一面もある。

### ●ダニー・レイノルズ



ドッキングエリアの現場主任。頑固で口の悪い職人気質だが、人情に厚く部下からの信頼は高い。クランシーとは何か因縁が……。

### ●アンナ・ローランサン



特殊潜水服の扱いに長けた、男勝りの女性ダイバー。愛犬ランボーと向かい合うときだけは、優しい素顔を見せる。




# この夏最大のサスペンス “逃げ場の無い絶望”を貴方に…

# DEEP FEAR

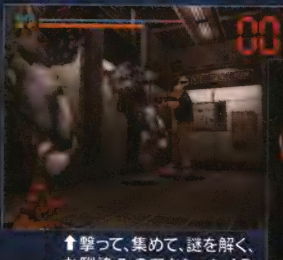
夏といえば海水浴？怪談？いや、この夏じゅげむがオススメするのはこのソフト。海底基地を舞台に繰り広げられるホラー＆サスペンス。アクションアドベンチャー『ディープフィアー』だ。CGムービーで迫る、息が詰まるような恐怖と緊張の連続。激しいガンアクションの爽快感。ヘタな映画を観るより何倍もスリリングな一本だ。

DEEP FEAR
●サターン
●セガ・エンタープライゼス
●深海ホラーサスペンス
●98年7月16日発売
●6800円　●CD-ROM 2 枚組

## 映画よりも映画的？シネマチックADV

恐怖映画の舞台といえば……時には地球から遠く離れた宇宙に浮かぶスペースシップ、時には人里離れた冬の山荘、時には凍てつく南極基地……そう、脱出不能の閉鎖空間は、恐怖を増幅させる魅力ある舞台として定番とされてきた。今回紹介する『ディープフィアー』も、外に逃げようのない海底基地という、マニアならワクワクの舞台設定なのだ。また、これでもかと挿入されるムービーはハリウッド映画顔負けの大スペクタクル！エンディングを迎える頃には、予算数十億の超娯楽大作を見終えたような充実感を味わえるハズ。

ゲームスタイルは、3Dアクションアドベンチャー。戦闘と探索を繰り返し、物語の謎を解き明かす人気ジャンルだが、さすがは天下のセガ、堅実な作りで同ジャンルの中でも最高ランクと言える出来映え。その辺は安心マークという事で、このページでは、『ディープ～』の映画的演出、魅力について語っていこう。





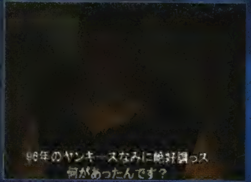

↓ここにも、そこにも、あそこにも。とにかく膨大な量のムービーに驚かされる

↑撃って、集めて、謎を解く、お馴染みのアクションADV。出来はJISマークもの？

## 検証 4つの“ここら辺がハリウッド的”要素

### 登場人物達の人間像にニヤリ

主人公は軍人上がりのスネに傷のある男。ハリウッド映画の典型的ヒーローと言ったらこれでしょう（イメージ的にはシュワちゃん）。他にも物語の鍵を握る科学者のヒロイン、ウィットに富んだ黒人の相棒、野心家の腹黒い長官、主人公の良き理解者であるおやっさん、武闘派のバーバリアンねーちゃん、アメリカ的に拡大解釈された日本企業マン、とそうそうたるキャスティングである。




↑陽気なムーキーは、愛すべき相棒キャラクターの典型と言えよう

### 寄生！変身！グロテスクなモンスターの描写

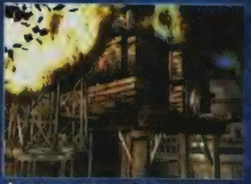
「グシャ、グググッ、ビキビキ、ヒュルンヒュルン、ギニャーッ!!」と眼を覆いたくほどの凄惨な変身シーンは、ホラー色の強いハリウッド映画なら切っても切れない要素。もちろん、『ディープ～』のCGムービーで再現された変身描写も鳥肌モンだ。友人も、恋人も、そして自分も、一体いつ醜いモンスターになってしまうか分からない。そんな恐怖の中で、物語は進んでいくのだ。



↑怪物に変貌した姿は人間の形を残しつつも、眼の輝きは既に人の知性を失っている…

### トラブル連続！世界一ついてない海底基地

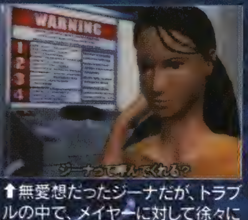
次から次へとトラブル発生、息もつかせぬアクションの連続、ヤマ場ヤマ場の山脈縦断。「火薬の量を間違えたみたい。テヘッ」、これもハリウッド映画のお約束。プレイヤーを休むヒマ無く攻めたてる『ディープ～』の展開は、ハリウッドの上を行く疾走感。トラブルを次々とかわしていく主人公は、さながらブルース・ウイリス。手に汗握りすぎてパッドを滑り落とさないようにご注意！



↑とにかく爆発は派手に！絶体絶命に活路を見いだすヒーローにこそ人は憧れるもの

### 一度は体験したいこんな恋愛

見知らぬ2人が事件に巻き込まれる……、女は自分を守る男の強さに信頼を寄せ、男は女の気丈さと悲しい瞳に同情する。いつしか2人の感情は愛情へと変わるのであった…。これがハリウッド的LOVEの形でしょう！　こんな恋愛に憧れるキミは『ディープ～』を参考書にカッコマンを目指せ。とりあえずは体をマッチョに鍛えて、事件に巻き込まれるところから始めてみよう（？）。




↑無愛想だったジーナだが、トラブルの中で、メイヤーに対して徐々に心を開いていく

# クリーチャー

CREATURE

『ディープ～』に登場するエネミーのデザインを手掛けた韮沢氏へのインタビューで、ゲームの恐怖を生み出すもう一方の主役とも言える怪物達の魅力に迫ってみたい。

# クリーチャーデザイナー 韮沢靖氏に直撃！『ディープフィアー』のクリーチャー達

造形界のマッドアーティスト、韮沢靖氏にインタビューを敢行！氏の工房にお邪魔し、プレイヤーを恐怖に陥れる『ディープ～』のエネミーはどうやって創造されたのか？独創的な氏の作風の原点は？など、様々な質問をぶつけてみた。



『DEEPF…』クリーチャーデザイナー

**韮沢 靖氏**

●プロフィール

クリーチャーものやパンクスものの造形で人気のイラストレーター兼造形家。ゲーム関係の仕事も数多くこなしている。作品例：『魔天伝説』『龍的五千年』『サイバードール』『VIRUS』『エネミーゼロ』等

## 『ディープフィアー』でのデザインについて

—クリーチャーをデザインするにあたり、開発サイドから、特にイメージの指定はありましたか。

韮沢氏（以下 韮）：ええ。まず、生物としてリアル感を持たせたデザインをして欲しいというのが大前提でした。その中で、三世代あるモンスターにデザイン的な共通点を持たせながら、世代ごとの個性を持たせて欲しいという依頼があったんです。それ以外は本当に自由でしたね。パーツとか表面的な質感であるとか、細かい部分は全てこちらで考えました。クリーチャー全体のイメージとしては昆虫的な部分と半透明の軟らかそうな部分を持っている。それらの特徴を振り分けてタイプの差別化を図ったんです。

—では今回、ご自分でデザインされたモンスターが、ゲーム中で動く姿を見てどんな感想は持ちましたか？

韮：各クリーチャーのキャラクター性を出すため、動作のクセはこちらから指定してあったんです。コイツは天井にぶら下がる奴だとか、コイツはすばしっこい奴でケツを掻いたりだとか。その辺がきちんと活かされていてよかったですね。

—『ディープ～』を実際にプレイしてみて、『エイリアン』（註1）や『物体X』（註2）などのSFホラー映画の名作と共通するテイストを感じたんですが、韮沢さん自身はそうした作品を意識されましたか。

韮：テーマ的にどうしようもないほど『物体X』な部分があるので、そのものにならないようには注意しました。特に、犬の変形した奴が出て来るんですけど、アレが出てくればもう認めているようなものじゃないですか。さすがに「犬はどうですかねえ？」と思ったんですけど（笑）。まあ、仮に犬をペンギンにしても言われるものは言われるんでしょうが。

## ダークヒーローにインスパイアされた幼少時代

—見る人が見れば一発で分かるような、韮沢さん独特の作風は何処から生まれてきたのでしょうか。

韮：中学の時に『スターログ』（註3）っていう海外のアーティストを紹介している雑誌があったんです。そこでフランク・フラゼッタという人の描いた、黒のたっぷり入ったカッコいいモノクロの絵を見たんですよ。それが出発点なんでしょうかね。後は、やっぱり石ノ森先生の仮面ライダーとかも世代的には切り放せない存在ですね。僕が子供の頃の黄金バットや妖怪人間ベム、タイガーマスクって、全部闇のヒーローじゃないですか。小学校に入る前にそんなモノ見せられちゃあ、やっぱり影響されちゃいますよね（笑）。そういう闇のフェティシズムみたいなものは、デザインにも意識的に採り入れてます。今回の『ディープフィアー』に登場するクリーチャー達にも、その辺りの影響は現れているんじゃないですかね。

### 解説

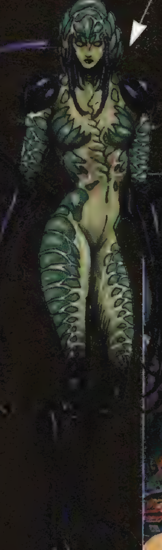
註1：『エイリアン』
SFホラー映画『エイリアン』シリーズの事。スイスの画家H・R・ギーガーがデザインしたクリーチャーはクラシックとなった。最近、シリーズ4作目が発表されたが、イメージ的に『ディープ～』に近いのは、『エイリアン』（79年、監督：リドリー・スコット）と『エイリアン2』（86年、監督：ジェームス・キャメロン）の辺りか。

註2：『物体X』
『遊星よりの物体X』（51年、監督：クリスチャン・ナイビー）のリメイク版『遊星からの物体X』（82年、監督：ジョン・カーペンター）の事。80年代SFホラー映画の傑作である。南極アメリカ基地の軍人達が、次々と謎の宇宙生命体に寄生されていくというお話。劇中、寄生された犬が出てくるが、インタビュー中で韮沢氏の言った「犬」とは、これを指す。

註3：『スターログ』
老舗のビジュアル系SF専門誌。日本版は休刊してしまったが、アメリカでは現在も発売されている。



同じく第一世代『Jack』は雄の場合。宿主の面影が残され見るに忍びない。韮沢氏ならではの左右非対称デザインに注目。



『Preservation』と呼ばれる、寄生生命体が哺乳類の雌にパラサイトし変貌を遂げた第一世代エネミー。種の保存のため、第二世代の卵を産み出す。

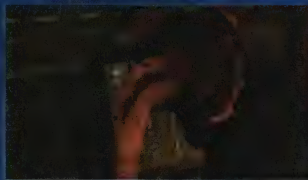


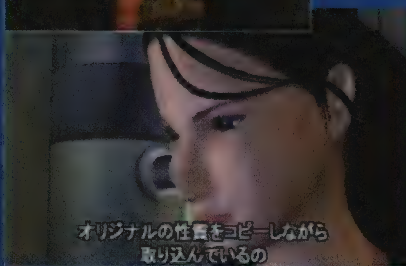


# 怪物の弱点は酸素？寄生細胞の正体に迫る

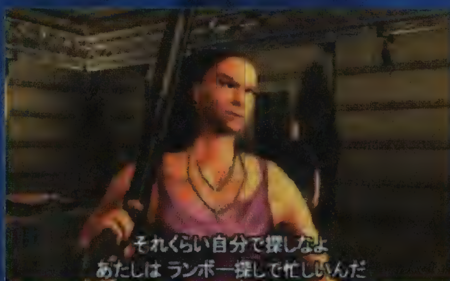
シーフォックスからの脱出に成功したメイヤーはムーキーと共に潜水艇で帰途につく。基地中枢から幾つものエリアを隔てたMーエリアのプールに着いた二人だが、唯一人救助に成功した生存者の変化には気付かなかった。メイヤーの目の前で助けを求めるも虚しく、ムーキーは生存者が変身した怪物に惨殺されてしまう。やり場のない激しい怒りを覚えながらも基地中枢へひとり急ぐメイヤーは、寄生細胞の生態に関する研究成果を、再会したジーナから聞かされる。


⬅⬇潜水艇の窓越しに息絶えるムーキー。自身の不甲斐なさと怪物への復讐心に、メイヤーの怒りが爆発する





⬆ジーナの研究どおり、この後、人間以外の動物に寄生した、より凶悪な怪物が続々と襲ってくることになる



⬆天井に吊り下がる新種の怪物に不意をつかれ、メイヤーは絶体絶命に。運良く通りかかったアンナに助けられる

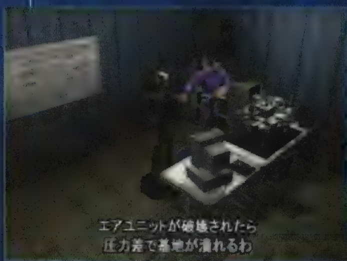
## メイヤーの攻略メモ

**●殺虫剤の調合比のヒントは**

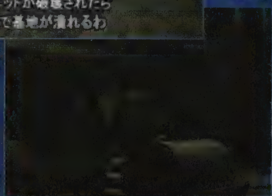
Mーエリアの奥へと進み、倉庫のセキュリティをかわすため、殺虫剤を調合しなくてはならい。調合する2つの薬品は、それぞれ薬品室と薬品処理室にある。作業員室の写真立てには、薬品の調合比のヒントが隠されている。

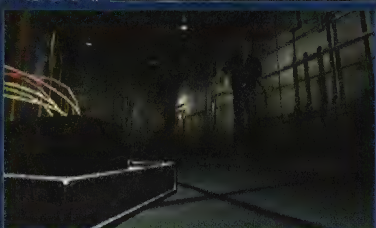
# 血の戦場と化すエアユニット ビッグテーブル圧壊は防げるのか!?

基地中枢CCDエリアにたどり着くと、すでに米海軍「SEAL」が救助のため到着していた。怪物の弱点が大量の酸素と知ったSEAL隊長マッコイ大尉は、エアユニットを奪還し、基地内の怪物を一斉に排除する作戦に出る。しかしエアユニットが戦場になり損傷でもすれば、空気圧差で基地が圧壊する可能性があると基地の設計者デュボアは主張。メイヤーはマッコイを引き止めるため、エアユニットへと向かう。



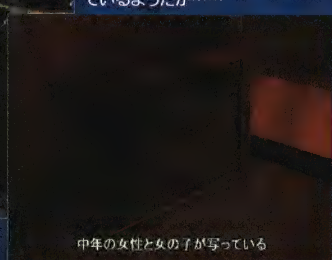
⬅ビッグテーブルの設計者であるデュボアは、エアタンクでの戦闘は危険と言うが…


➡エアユニットに駆けつけたときには、すでにマッコイ大尉を除くSEAL隊員は全滅していた

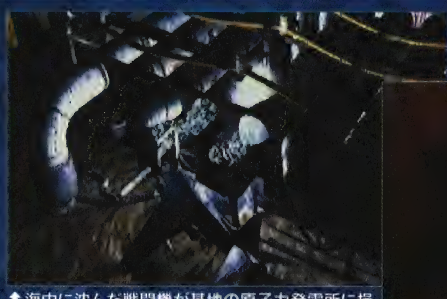

⬆全滅に曝され、早まったSEALは時限爆弾を仕掛けていた。メイヤーにできる事は脱出以外になかった

# メルトダウンの危機！異形と化す友人を目の前に……

メイヤーの努力も虚しく破壊されたエアユニット。貯蔵されていた空気が溢れ出し、巨大な泡となって海上に停泊していた米海軍艦を直撃。その衝撃で艦載機が海中に沈み、不運にもビッグテーブルの発電所を破壊してしまう。メルトダウンが迫る中、怪物からの基地奪還を諦めたクランシーは作業員に一斉撤退命令を下す。エネルギーユニットのデュボアを連れ戻そうと先を急ぐメイヤーの前に、怪物に変身したアンナが立ち塞がる……。



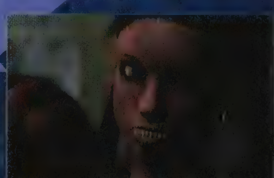
⬇ダニーの部屋で別れた家族の写真を見つける。この少女、誰かに似ているようだが……

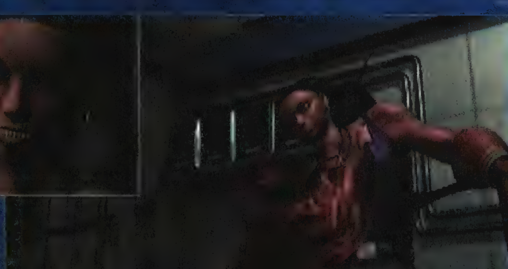

⬆海中に沈んだ戦闘機が基地の原子力発電所に損傷を与え、メルトダウンの危機が迫る

## メイヤーの攻略メモ

**●強力ショットガンを手に入れろ**

クランシーからデュボアの捜索を依頼された後、再び話しかけると新しい武器が手に入るのだ。




⬆➡怪物の細胞に寄生されてしまったアンナ。もはや、後戻りはできないのか？

## そして、物語は佳境へ……

エネルギーユニットエリアへ向かうメイヤーは、メルトダウンを止められるのか？傷ついたマッコイ大尉の行方は？寄生細胞の正体とは？そして、ジーナとの関係の結末は？クライマックスはもう間近。全ての謎を明らかにできるのは、プレイするキミだけだ。



## リョウ

17年前の5地区長爆弾殺害事件のときに施行された、安全監視システムの中枢、セキュリティ社の代表取締役



## トオノ・アキラ

E地区孤児院出身。父母不明。A地区JBS報道局員。現在17年前の5地区長爆弾殺害事件をA地区にて潜伏調査中。アツコとはE地区の孤児院で共に育つ。



## ヨウコ

17年前の5地区長爆弾殺害事件の犯人として逮捕され、死刑が執行されたはずの女性。何故か逃亡するアツコを影で助ける。



## 少年

逃走するアツコの前に現れる謎の少年。後半アツコの危機を救う事になるのだが･･･

| CAST | | STAFF | |
|---|---|---|---|
| カワダアツコ | 今井　陽子 | 監督 | 鹿島　勤 |
| トオノアキラ | 有吉　崇匡 | デジタルFX | 鹿角　剛 |
| ヨウコ | 金　久美子 | 音楽 | 長嶌　寛幸 |
| リョウ | 伊沢　弘 | 撮影 | 藤石　修 |
| 少年 | 市川　尚 | CG制作 | 平井　淳郎 |
| ゼン | 緒形　幹太 | ガンアドバイザー | ビック・ショット |



## 主人公・カワダ・アツコ

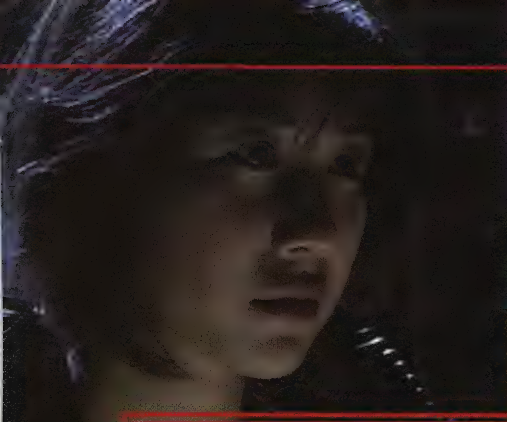
E地区孤児院出身。父母不明。E地区陸上選手権5種競技において優勝。現在、E地区POLICE CENTERにおいて、研修期間中。潜伏調査のためA地区に潜入した恋人のアキラとは、1年前から離ればなれである。

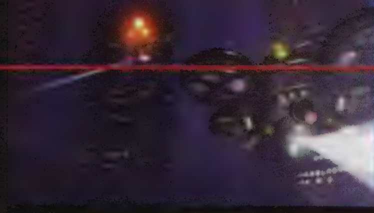
初仕事という今井陽子。いやあイマイちゃん、すごいよ。

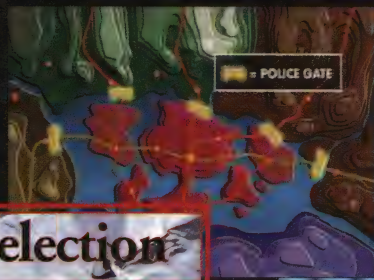
アクション作品で体を張る女優というのは、これまで「エイリアン」シリーズのリプリーや「ターミネーター」シリーズのリンダのような「男勝り」キャラと相場が決まっていた。さもなければ、B級Vシネマ系にありがちな「セクシーおバカ」路線が関の山。しかあし、本作のヒロインは違う！ 一見、どこにでもいそうでリアルで等身大で……ああっ、月並みな表現しか思いつかないのが歯がゆい。とにかく、彼女にはケレンがない。なのに強い。ここがたまらない。はじめて目の前の殺し屋をやっつけたときには、彼女は人をあやめたことに対する罪悪感でいっぱいの様子だった。さすがに何度も修羅場をくぐるにつれて、彼女は精神的に逞しくなってくる。が、やっぱり普通の女の子なのである。だってその表情が、いや、表情よりも目だな目。言葉よりも饒舌なその目が、立派に語っているんだもの。何をって？ 運命に翻弄される事への畏れと戸惑い、そしてやりきれなさを、だ。

いやぁ、これよ、これ。僕はまさに、これに惚れちゃったんですよ。デビュー作にしてこの難役を堂々と演じきったイマイちゃんもすごいが、そんな彼女の魅力を存分に引き出し、出色のSFアクション大作を作り上げた鹿島勤監督もさすが。素晴らしい。恐れ入りました。

ドンパチばかりで中身が空っぽなアクション作品が多い中、これほど強くカタルシスが感じられる新作に出会えるとは思わなかった。必見、である。










Jugem Movie Selection

構成／文　小林 宗明

# ALIVE

## 実写とCGの華麗なる融合

# 近未来サスペンス『ALIVE』に釘付け!!

### 濡れ衣を着せられたヒロインの明日はどっちだ？

時は西暦2020年、いわゆる「近未来モノ」である。未来都市は安全監視システム、つまり、町中に張り巡らされた監視カメラ網によって、治安の名のもとで市民のプライバシーが政府に筒抜けになってしまっている…。…と、おおっ、なんだか面白そうな設定じゃないか。

それで、だ。1人のうら若き女性が、要人射殺事件の濡れ衣を着せられてしまう。しかも、その決定的瞬間が、カメラの監視映像にしっかりと記録されているではないか。「私、やってないのに！　どうして？」と、彼女の頭の中はパニック状態。いや、パニックになっている暇はない。すでに指名手配されているからだ。いや、警察の執拗な追跡だけならまだマシ。なぜだか殺し屋連中までもが、次々と命を狙ってきちゃうんだからたまらない。「一体、私が何をしたっていうのよ～！」と、彼女の頭の中はパニック状態。いや、やっぱりそんな暇はない。無実を証明し謎を解明するためには、とにもかくにも生き延びねばならんのだ。そう、タイトルの『ALIVE』には、そういう意味が込められている。逃げろ、考えろ、そして戦え、我らがカワダアツコ！　あ、これがヒロインの名前です。

ハリウッドに勝るとも劣らない、練り込まれたストーリー展開とアクションの迫力。そんな超大作のヒロイン、カワダアツコを演じるのは、これがなんと







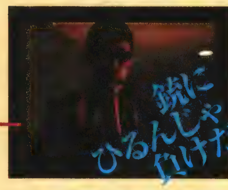
# 誌上シミュレーション

# コンマ1秒の決断力が運命を決める

**ドラマ部分に酔いしれていると突如、アクション部分に突入。的確な判断を下し、うまく立ち回らないと……!?**

## CASE 1

### ホテルの部屋に殺し屋




アツコが遭遇する一番最初のピンチ。銃を持った屈強な敵に対し、どういう行動に出ればいいのか？　選択肢は3つ。制限時間はほんのわずかだ。



**ACTIVEを選択**

一念奮起して銃を手にしたアツコ。でも油断せずに狙いを定めよ。



**CASE1のCLEVER**

ベランダから隣の部屋に逃げられました。頭いいですね。



**ESCAPEを選択**

殺し屋から投げられた銃を見つめるアツコ このまま銃をとるのか

## CASE 2

### ホテルの非常階段




警察に追われ、非常階段へと逃げるアツコ。やばい、すぐ後ろに追手がやってきた！　そこでマルチ画面登場。エレベーター か？　それとも階段か？




エレベーターなら

ありゃりゃりゃ、止まっちゃったよ。このまま乗っていいの？



階段を選択すると

これはシーツのカーゴですな。何か関係があるんだろうけど……。

## CASE 3

### 峠のカーチェイス

パトカー（なぜにビートル？）を奪い、峠を爆走するアツコ。画面に現れる矢印は、つまりハンドルさばき。峠道だけに一瞬のミスが死につながるぞ。どうでもいいけどココ、難易度高え～！




**矢印を正しく、且つ敏速に選択**



見事なハンドルさばき。が、これとて連なる難関のたった1つに過ぎないのだよ。

**矢印間違い、あるいは遅れたら**



場合によっては助かる道もあるけど、大抵は悲惨な結果に。早すぎてもダメだ。

## 鹿島勤監督＆今井陽子インタビュー

# ゲーム「だからこそ」「だからといって」と

プレイヤーの選択によってストーリーが分岐するゲームということで、そのぶん余計にシーンを撮影しなければならない。現場はさぞかし大変だったに違いない……と思いきや、鹿島勤監督からは「通常の映画の場合とそう変わんなかったよ。道筋が増えただけって感じかな」なんて返事が。ふ～ん、そういうもんなんですかね。ヒロインを演じた今井陽子さんは？

「私の場合はこれが初出演でしたから、映画とかとは比較のしようがないんですよ。あ、でも死ぬシーンを何パターンも撮るのが結構、大変でした」

あ、そうか、ゲームオーバーのシーンが無数（訊けば100以上だとか！）にあるんだもんね。これぞマルチシナリオならではの苦労だ。ほ～ら、やっぱりあるんじゃないですか。

「尺（シーンの時間）は意識したね。こういうゲームはテンポが大事でしょ。映画と同じように撮ったんでは、やっぱりだらけてしまうからね」（監督）

なるほど。ところでイマイちゃん、次回作以降で演じてみたいのはどんな役柄かしら？

「あったかいもの、かな」

ストーブの役とか？

ボケはさておき、確かにアクション系以外の彼女も見てみたいなぁ……って、すっかり今井陽子ファンになってますね、私。



いまいようこ　青森県出身。女優業は今回が初めてだが、過去には京成スカイライナーやミリオンカードなどのお仕事も。



かしまつとむ　主な監督作には「バカヤロー3」の1エピソード、今年夏公開の「ズッコケ三人組」などがある



⬆撮影に使用したモデルガンを手にハードボイルドタッチなお二人さん。結構おちゃめなのね。



⬅イマイちゃんも着ているこの『ALIVE』Tシャツを3名様にプレゼント。詳しくは欄外ね。

プレゼント希望の方は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業と、この記事の感想を書いて、じゅげむ編集部「ALIVE」係まで



# まるで試写会告知だった前ページ

## 実は れっきとしたゲームなのだよ

### ドラマの良質さと手に汗握るゲームシステムに脱帽!

見え透いたギミック？　まぁそう言わんでくれ。というか、掛け値なしに「いいドラマを観させてくれる作品」として賞賛できるからこその、前ページの記事なんだから。

この『ALIVE』は言うならば「映画として作られたゲーム」だ。だからというか、凡百の「実写を取り入れたゲーム」とは一線を画している。

映画作品として見てもかなり完成度が高いうえに、これがプレステ上でストレスなく再生されることに誰もが驚かされるだろう。加えて、ゲームとしての完成度もかなり高い。

ゲームの目的は、カワダアツコを生き延びさせること。タイトルにもなっている、この物語の大前提である。そのため、進行途中で何度もプレイヤーに判断や選択を求めてくる。しかもシビアな制限時間付きで。手に汗握るとはまさにこのこと。そのためにドラマの盛り上がりが中断されることもない。

アイテムをちょこまかと使うような仕掛けはなく、アドベンチャーゲームと考えればシンプルな部類だが、こと感情移入に関してはピカイチである。実写の迫力とリアリズムを、とくと味わってくださいませ。




- ●ALIVE
- ●ゼネラル・エンタテイメント
- ●プレイステーション
- ●6800円
- ●8月6日発売
- ●CD-ROM3枚組

## ALIVEのゲームシステム

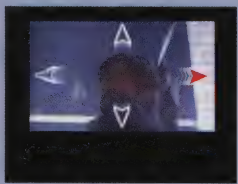
**ヒロインの運命を決めるこれらのシーンも実写がバリバリ動く。まさしく映画感覚のゲームだ。**

### シュートタイミング



ガンアクションゲームでおなじみのこのマーク。赤くロックオンした瞬間に○ボタンを押せば、敵を倒すことができる。銃の発射以外にも、殴ったり蹴ったりするシーンでも登場。タイミングを逃すと即、ゲームオーバーもあり得る。

### コースタイミング



上下左右を示す矢印が画面に現れたと思った瞬間、そのうちの1つが赤く点灯する。そこで間髪入れずに方向キーを押せば危険が回避できる。が、間違ったキーを押したり、押せても遅かったりするとよくない結果が待っている。

### モードセレクション



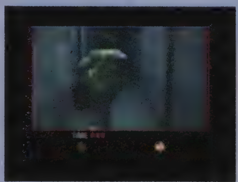
敵に襲われたときなどに現れるのがACTIVE／CLEVER／ESCAPEという3つの選択肢。名前のとおり、積極的な行動／機転をきかせた行動／逃げる、というもの。中央のタイムバーがなくなる前に判断を下さねばならない。

### マルチセレクション



今後の行動を示唆する映像が、2つまたは3つのマルチ画面として現れ選択を迫る。モードセレクション同様、中央のタイムバーがなくなる前に判断を下す必要がある。ちなみにそれぞれのマルチ画面はちゃんと動画になっている。

### コースセレクション



敵に追われているときなどに現れる。要は逃げ場所の選択だ。進むことが可能な方向のみ、選択肢が用意される。こちらもご多分に漏れず、中央のタイムバーがなくなる前に判断を下す必要がある。優柔不断は死を意味するのだ。

### ミニゲーム




セキュリティ・プログラムにアクセスするシーンで、いきなり現れる。まぁグラフィカルなハッキングってやつですな。失敗しても何度もトライできるけど、箸休めなんて思ってタカをくくっているとこれが結構手強かったりする。

## 本格的な製作体制

撮影に費やした期間は約4カ月。台本や絵コンテもほら、このとおりちゃんとある。通常の日本映画と比較しても、かなりの手間と時間がかけられているのだ。

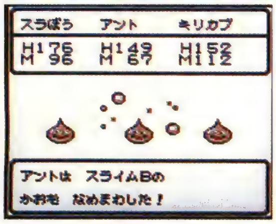


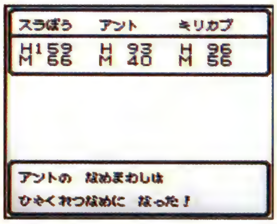


# じゃゲームのなかみをかいつまんで説明します

作戦次第でモンスターは呪文や直接攻撃を使い分けてくれる



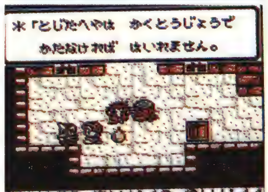




## 戦闘
### 仲間モンスターの活躍の場

主人公は戦闘には参加せず、作戦を立てることと道具を使うことに専念する。作戦とは、「がんがんいこうぜ」や「いのちをだいじに」など、以前のシリーズでおなじみのものばかりだ。直接モンスター1匹１匹のコマンド入力ができるわけではないので、作戦がカギを握ることになる。作戦は個々のモンスターごとに指示できるので、回復呪文を持つ者に「いのちをだいじに」を命じて、残り全員を「がんがんいこうぜ」にするなんてこともできる。もちろん、ターンごとに設定を変えることが可能だ。

## 物語
### タイジュの国でのお話





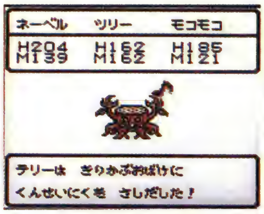


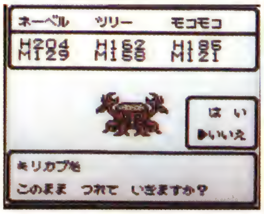
様々な施設が目に入る。中でも格闘場は、腕を上げるための関門だ

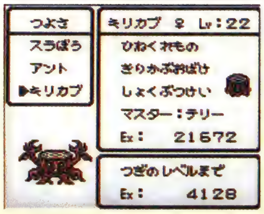
魔物にさらわれた姉のミレーユを追ってタイジュの国に迷い込んだ主人公テリー。しかしその国の王様はそれどころではない様子。「星降りの夜のモンスターマスター大会」の主催国として、強力なモンスター使いを求めている。王様はテリーに、「大会で優勝すれば誰もが注目するので、ミレーユも見つかるだろう」と忠告する。かくしてテリーは、モンスターを集めて成長させ、トーナメントに出場するべくモンスター・マスターとして探索を開始することになった。

## 魔物
### 戦闘が終わるごとにドキドキ

戦闘終了後にモンスターたちが起き上がってこちらを見たりするとどにかくときめく。そんな仲間モンスターたちは、一度に3匹を連れて歩ける。戦闘で得た経験値によって徐々にレベルアップしていくが、もちろんそれと同時に呪文や特技をも覚えていく。通常はフィールドを歩いているとランダムに出現するが、各マップの最終地点には必ず仲間になる大物モンスターが控えているので、仲間があまり増えなくても、めげずに最下層を目指す気になれる。ちなみにモンスターは全部で200種類を超す。



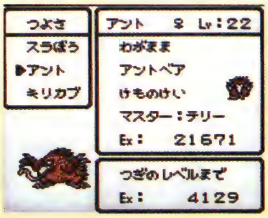




起き上がった魔物を仲間にすれば、そのままパーティに加えられる

## 牧場
### 放っておいたらもちろんすねる

モンスターたちが次々に仲間になってくれるのは嬉しいけど、連れて歩ける数にも限りがある。そんなときは、お城にある牧場へモンスターを預けることになる。ところでモンスターたちのステータスには「性格」も含まれている。長い間、牧場に放っておかれたモンスターは、寂しさのあまり性格がひねくれてしまうこともある。ひねくれたりわがままになったりすると、戦闘時に命令を無視するようになる。仲間にしたら、全員の面倒をみるくらいじゃないとモンスター・マスターはつとまらない。



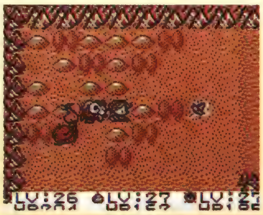


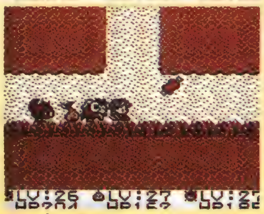





すねてしまったら、冒険に連れていって、主人公に馴染ませよう

## 地形
### 訪れるたびに変化するマップ








マップ上に落ちているアイテムを集めれば探索がラクになる

ゲーム進行に合わせて徐々に利用できる数が増えていく旅の扉。これに入ると、魔物が出現するフィールドへと移動できる。ところがこの地形は、旅の扉からワープするたびに形がガラッと変わる。つまり同じマップに出会うことはまずない。毎回が新しい冒険となるわけだ。そのマップ上では敵と出会ったり、アイテムを拾ったりしつつ、落とし穴を通じて一階層づつ下に降りていく。必ず仲間になるモンスターが待ちかまえている最下層を目指すのが、各マップでの終局的な目的となる。

## 配合
### モンスターだって結婚はします










両親の能力を引き継ぐため、確実に強くなる。レベルは1だけどね

物語をある程度進めると、モンスターじいさんに出会うことになる。この人は、モンスター同士の配合をしてくれる。配合とは、平たく言えば結婚にあたる。結婚したオスとメスのモンスターは、タマゴを残して2匹で姿を消してしまう。しかしこのタマゴから生まれる子供は、両親の能力を受け継いだモンスターとなる。つまり父親がドラゴンで、母親がスライムならドラゴスライムと呼ばれる強力なモンスターが生まれることになる。呪文や特技をも受け継ぐので、オリジナルモンスターを作り出すこともできる。

## さわってみる前の僕の先入観

1. モンスター集め。単なるはやりに乗っただけのもの？
2. 本シリーズの一要素をメイン扱いに。手軽すぎないか
3. ハンディ機に多いスケールダウンが心配だなあ

# ヒットの予感 ドラゴンクエストモンスターズ

**緊急報告 やってみてわかった**

『ドラゴンクエスト』の世界観を使ったアナザ・シナリオ。しかしあくまでモンスターにターゲットを絞った作りだ。実際にプレイした感触をもとにレポートしよう。

●ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～
●ゲームボーイ●エニックス●98年9月25日●ロールプレイング●4900円

構成・文　根本康広

## 疑問解消 一体どんな内容なのか確認するためエニックスへゴー

モンスターを集めて戦闘に参加させる。自分は戦わない。牧場にモンスターを預ける。そこまで聞いて、自分の中では、いくつか発売されている、「モンスターを集めてただ戦わせるタイプのゲーム」以上のものはイメージできていなかった。いつもの『ドラクエ』テイストが資料からはほとんど読みとれなかったからだ。いくら読み返してみても、心配は増すだけだった。

結局は、そんな気持ちを胸に秘めて京王新線に乗ってエニックスへと取材に向かうことになった。

「いや、そうでもないらしいよ」と聞いたのは、エニックスの近くで待ち合わせしていたにもかかわらず、偶然に新宿駅で落ち合ってしまった編集者K氏からだった。この考えようによってはドラマチックな出来事が、その後を暗示していたのかも知れない。

エニックスに到着すると、あいさつも早々に、さっそく目の前に運ばれてきたサンプル版をプレイし始める。しかし、僕が次に言葉を発したのは、その数十分後だった。

何も言うべきことがなかったわけではない。完全にゲームの世界に引きずり込まれていただけだった。危惧していた内容は、そのロム・カセットには入っていなかったようだ。いや、最初に目を通した資料に書いてあることは間違っていなかった。しかし実際の感触は、明らかにそれを上回っていた。戦闘後に起き上がってこっちを見ているモンスター。僕の中では、『V』で体験した懐かしい思い出があまりにも短時間によみがえってきていた。

## 古典想起 かつてのシリーズ作をさりげなく思い出させるナチュラルな演出

もちろん僕はすべての『ドラクエ』を遊んだことがある。特に5作目が好きだ。今遊んでいるこの新作からは、あのゲームを、さらにいえば、オールド・ドラクエのすべてを思い起こさせるようなテイストが目と耳と指から伝わってくる。視覚的な演出が大きな役割を果たせないゲームボーイだからこそ味わえる感覚なのかも知れない。最新のゲームマシンでリメイクされた『ドラクエ』シリーズなら、絵と音は豪華だろう。しかしファミコン版の切実さはかもし出せまい。

そんな心地よさを感じながらプレイを続けた。シナリオはテンポよく進み、課題を一つづつ解いていくような展開に、難解さはまったく感じなかった。

帰り道、「面白かったね」なんて会話をしている途中で、ふとK氏が言った。「単なるモンスター物だと思っていた俺がバカだった、なんてタイトルはどう？」と。まったくその通りだった。そしてなぜ自分が『ドラクエ』好きなのかを思い出した。それは、予想に反してガッカリさせられたことがないからだった。

## ほら！いつもの ドラクエでしょ

### 呪文、特技、アイテム

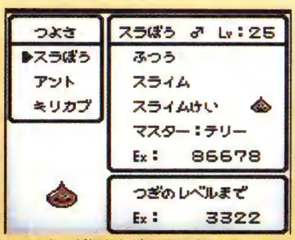
スーパーファミコン版では、モンスターはレベルアップ時に呪文や特技を覚えて強くなっていった。今回もそれは同じ。もちろんそれらはおなじみの名前と効果を持つものばかり。入手できるアイテムも、『ドラクエ』ファンなら、一発で効果がわかるものが多い。




名前を聞くだけで安心できる。そんなファンにはたまらない世界観だろう

### 仲間になる感動

戦闘後にモンスターが仲間になるのは、最近のシリーズ作品で採用されているシステムそのものだ。あの楽しみを再び味わえることになる。仲間になるプロセスもほぼ同じだが、肉やエサなどモンスターの好きそうなアイテムを渡して、確率を上げることができる。




モンスターが起き上がる瞬間が待ち遠しくて、ついつい長時間プレイすることになる

### 仲間になる感動

スライム、ドラゴン、キリキリバッタ。敵として、あるいは見方として出現するモンスターたちは、その多くが『ドラゴン・クエスト』シリーズおなじみの連中ばかりだ。知っているからこそ感情移入ができるし、逆に敵に回しても戦い方を的確に組み立てることができる。




最初に連れて歩くことになるのは、もちろんスライム。決して弱くはない、可愛いやつ

# 系で引いて、族で決める(笑)！

# 40の趣味から探す、面白いゲーム!!

以前はアクションやシューティングがほとんどだったゲームも、最近は実に多用なジャンルのものが登場するようになった。嬉しいことだが、おかげでいいソフトを探すのは大変。そこで今回の特集では、趣味別にこれぞ！というおもしろゲームをピックアップ。系と族の分類で紹介する。この中からなら、あなたの趣味にあうゲームが見つかるだろう。

構成・文／100パーセント（寺本真澄・立見秀人）

## 汗カキ系

暑い夏こそ汗をかいて爽快な気分になりたい！　ってな運動会系人はこの系のゲームをどうぞ。→74~75ページ。

## 室内系

暑いのに外になんか出られるかっ！って人はこの系を。なんて、ゲームは全部室内か。→75ページ。

## エンタテイメント系

スポーツ観戦などエンターテイメント好きならこの系がベスト。いいソフトありますよ。→76ページ。

## ブルジョワ系

実にナンな系統ですが、ゴルフやテニスなどブルジョワ趣味なあなたはこの系をどうぞ。→77ページ。

## 創作系

何かを作るのが好きだ！　というクリエイティブなあなたなら、この系のソフトがオススメ。→78ページ。

## 行動系

どうにもこうにも、動いていないと気が済まない！　という落ち着きのない人は、この系を。→79~80ページ。

## 頭脳系

フッ、とか、ニヤッ、とか、そんな擬音の似合う頭脳派なら、ここのソフトで頭の訓練を。→80~81ページ。

## 芸術系

無性に炎を見たくなるような、芸術は爆発なあなたには、この系のゲームがオススメです。→81ページ。




## 「族」で探すなら…

紹介するソフトはすべて、系と族の2つの分類でまとめて紹介している。系は横の紹介を見てもらうとして、族は、「球技族」「ストリート族」「ウィンター族」「アクション族」「射撃族」「アウトドア族」「育成族」「作る族」「見る族」「聞く族」「ギャンブル族」「トキメキ族」「ナンパ族」の、以上13族に分類した。系で引いて族で決める……とまぁ、そんな感じなので、よろしく。

選べる選べる！簡単インターネット加入ソフト付き！

一発アクセス！インターネット㊢マガジン

1998 9

毎月29日発売

特別定価 *780YEN*

# あちゃら ACARA

あちゃらコードを打ち込むだけで、一発アクセス！

http://www.acara.com/

見たいホームページに一発アクセス！

ビジネスからゲーム、ちょっとアダルトまで

## 有料ホームページ、無料お試し版26本！

付録CD-ROMに収録！

振込・振替・残高照会…もう銀行に行かなくてもいい！

主要8行徹底比較

## What's インターネットバンキング



Windows98完全対応

新IE4ユーザ、それでもこだわるネットスケープユーザに！

## 初心者でもできる インターネット ウラ技40！

特別付録！ HYBRID for Win&Mac

あちゃらスーパーCD-ROM

あちゃらの大発明！欲しいソフトの番号を打ち込むだけで、デスクトップに一発GET！

## お役立ちソフト120本収録

噂のメールソフト「Pink Rabbit Tiny版」、「Eudora Pro4.0試用版」も収録！

インターネット エクスプローラ
4.01 Service Pack1 日本語版（Win）
4.01 日本語版（Mac）

パソコン、海外旅行…ほしいものはインターネット懸賞でGET！

今月のお宝ホームページ厳選43本！

出会いが待ってるメールフレンド情報ギッシリ！

あちゃらdeメル友

MONEY
●証券会社ホームページの実力を徹底比較
●全国版、ネットで予約＆割引付きホテルガイド！

BUY
●iMac誕生記念「がんばれアップルコンピュータ！」
●エアライン会社のサービス番付「ホームページ場所」！

PLAY
●ボランティア活動の第一歩はインターネットから踏み出そう！

TREND
●パソコンなしでもメールが受け取れる便利なサービスを徹底ガイド！

LOVE & COMMUNICATION
●見せます！憧れのオモテ・ウラ！女の実体が今、ココに明かされた！

## 汗カキ系　ストリート族　ローラースポーツ
# ESPN StreetGames



●PS●SCEI●スポーツ●2800円（ベスト版）

スケボーやインラインスケートなどのローラースポーツ好きの人ならこれがおススメ。公道を滑走し、順位を争うレースゲームだが、相手をパンチやキックで直接攻撃し、レースを妨害できるのが最大の特徴。滑走時の爽快感も素晴らしく、気持ちのいいゲームだ。

**Check**
❶ライバルを攻撃できる!!
❷コースの仕掛けがアツい!!
❸レースギアの種類が豊富!!
❹アメリカの実在の番組が題材

## 汗カキ系　ストリート族　ダンス
# パラッパラッパー




●PS●SCE●アクション●2800円（ベスト版）

ラップのリズムに併せ、先生のお手本プレイを参考にコントローラーを操作する、音楽で遊ぶソフト。キュートなキャラクターたちが歌ったり踊ったりするのがかわいくも楽しい。単純明快でだれにでも楽しめるので、ゲーム初心者にもおススメできるソフトだ。

**Check**
❶だれにでも楽しめる!!
❷作曲は松浦雅也が担当!!
❸キャラデザインはロドニーG
❹価格も安い!!

## 汗カキ系　ウィンター族　モーグル
# ダウンヒル・スノー



●PS●ビクターインタラクティブソフトウェア●スポーツ●5800円

スキーメーカー「SALOMON」が全面協力し、最新のファッションや板で滑れるという、リアルなスキーゲーム。通常の滑走モードに加え、オリンピックで脚光を浴びたモーグルモードや、ライバルと競うトーナメントモードなどもあり、末永く遊べる1本。

**Check**
❶滑りが気持ちいい!!
❷実在のウェアが着られる!!
❸ゲレンデ美女満載!!
❹里谷多恵の気分が味わえる!!

## 汗カキ系　ウィンター族　スノボ
# テン・エイティ スノーボーディング

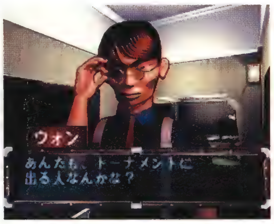


●N64●任天堂●スポーツ●6800円

本物さながらのゲレンデを滑っていく、スピード感あふれるスノボゲーム。夜になるとゲレンデがアイスバーンになったり、新雪を滑るとスピードが落ちたりと、リアルなゲレンデコンディションを再現している。ハーフパイプでトリックに挑戦するモードもあるぞ。

**Check**
❶抜群のスピード感!!
❷天候で変わるゲレンデが◎
❸豊富なエアトリック!!
❹風景がリアル!

## 室内系　球技族　ビリヤード
# サイドポケット3




●SS●データイースト●スポーツ●5800円

このところ人気復活の兆しを見せる大人のスポーツ、ビリヤード。そのすべてを完全再現したのがこのソフト。完全に同じシチュエーション、パワーで打っても、球の転がりは同じにはならないなど、実にこだわった作りになっている。トリックを自分で作れるモードもあり、他のビリヤードゲームとは違った楽しみ方もできる。

**Check**
❶リアルさにこだわった内容
❷トリックを自分で作れる
❸キャラの動きはプロと同じ
❹あの曽根恭子が監修！

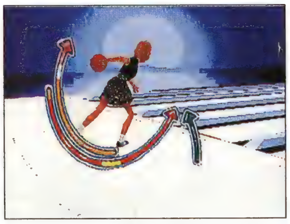


⬆自分でトリックを作れるモードもあり。難しい問題を作って、こつこつと練習できる。リアルなキャラの動きは、プロプレイヤーからキャプチャーしたものだ



⬆3Dで再現されたグラフィックは、まるで本物をプレイしているかのような臨場感を実現。このソフトなら、本物のビリヤードの練習にも使える

## 室内系　球技族　ボウリング
# バーチャルボウリング ～テンピンアレイの奇蹟～

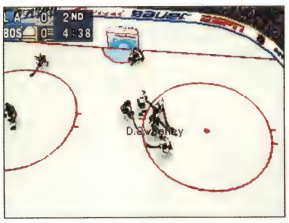


●PS●日本物産●スポーツ●6800円

ボウリングが大ブームとなった、1950年代のアメリカが舞台のボーリングゲーム。ピンやボールのリアルな挙動はもとより、ポリゴンで描かれたキャラクターたちのアクションが表情豊かで楽しい。マルチタップを使って、最大6人までプレイできるのもポイント。

**Check**
❶ピン、ボールの動きがリアル
❷キャラのアクションが楽しい
❸自分でキャラを作れる！
❹プレイ人数は最大6人!!

## 室内系　ウィンター族　ホッケー
# NHLパワープレイ'96



●PS●ヴァージンインタラクティブエンターテイメント●スポーツ●5800円

アメリカで最も人気のあるスポーツのひとつ、「NHL」を題材にしているゲーム。登場するチームや選手が、すべて実名なのが大きな特徴だ。また、出身国別に選手を自由にエディットできるモードがあり、自分だけのオリジナルチームを作ることが可能だ。

**Check**
❶チーム、選手がすべて実名
❷自由に選手をエディット!!
❸対戦がかなりアツい!!
❹最大6人までプレイ可能!!

# 汗カキ系

## 球技族 野球
## 実況パワフルプロ野球'98開幕版

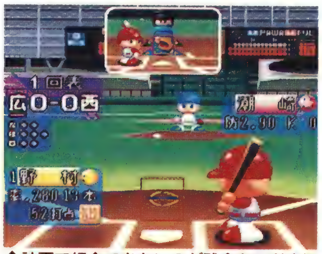



●PS●コナミ●スポーツ●5800円

野球ゲームは質、量とも実に豊富。どれを選んでもそれほど失敗しない優秀なジャンルだ。だが、あえて1本というなら、この「パワプロ98」がオススメ。なんといっても操作性が素晴らしい。思ったとおりにキャラが動き、バッティングやピッチングも非常に爽快。キャラクターデザインなど全体的に漂うコミカルな雰囲気で敬遠している人も多いかもしれないが、中身はしっかりとした本格派。これなら誰もが納得できるだろう。

### その気にさせる実況と、「読み」が重要な戦略性

タイトル通り、このシリーズのウリはリアルな実況中継。まるでテレビの試合を見ているかのように盛り上がれる。また、投高打低のゲームバランスは読み合いが重要な高い戦略性を実現。野球はこんなに頭を使うスポーツなのかと、驚くこと請け合いだ。



⬆誌面で紹介できないのが残念なほど実況がリアル。その気になるぞ

### まるで育成シミュレーションサクセスモードも遊べるデキ

純粋に野球を楽しむ本編とは別に、高校生活の3年間を通して選手を育てるサクセスモードもなかなか遊べるデキだ。数々の訓練を選んで最強の高校球児を育てる感覚は、まさに育成シミュレーション。ライバルとの出会いなど、マンガ的な演出も楽しめる。




⬆わずか3年間の高校生活で、チームを優勝に導いていくのだ。大変！

## このソフトに
### 本場の迫力を味わうならこれしかないでしょう！

なんといっても米国MLBとMLBPA公認。野球…もといベースボールの魅力のすべてをギュと濃縮した1本。監督となってチームを導くなんてモードがあるのも、嬉しいポイントだ。

**メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98**



●PS●エレクトロニック・アーツ・ビクター●スポーツ●5800円

### せがた三四郎も納得の、究極の球団運営SLG

監督のみならず、オーナーの立場で球団の運営を楽しめる変わりダネ。運営する球団から本拠地を置く場所まで、すべてを決めることができる。おかげでかなり大変だが、優勝したときの感動は◎！

**プロ野球チームもつくろう！**



●SS●セガ●シミュレーション●5800円

# 汗カキ系

## 球技族 サッカー
## ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～

日本代表のふがいなさときたら……と、日々悶々としている人、いいゲームありますよ。なんといってもFIFA公認。登場する33カ国はすべて実名。しかもあのイラン戦からゲーム開始となるゲームモードでは、日本代表の戦いを自分の手で楽しむことができるのだ。



●SS●セガ●スポーツ●5800円

**Check**

❶まるいち登場国は実名33カ国！
❷日本代表を完全再現！
❸実況中継はあの金子氏！
❹4人までの対戦が可能！

# 汗カキ系

## 球技族 アメフト
## テクモスーパーボウルⅢ FAINAL EDITION

NFLの人気選手たちが実名で登場するアメフトゲーム。多くのファンからいまだ根強い人気があるだけに、アメフトを扱ったゲームとしての完成度は飛び抜けて高い。プレシーズンからスーパーボウルまでプレイでき、選手育成が楽しめるモードなど、ゲームモードも非常に充実。作戦も充実していて、長く楽しめる作品だ。



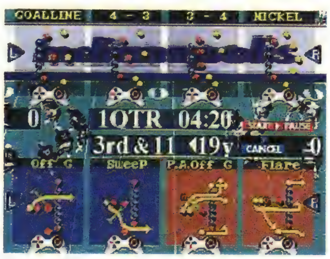

●SFC●テクモ●スポーツ●12800円

**Check**

❶NFL選手が実名で登場！
❷選手データは95年度版！
❸自分好みの選手育成も可能
❹フォーメーションも多数！




⬆選手データは95年度版。ちょっと古いが、人気選手はだいたい揃っているので問題なし。また、自分好みの選手を育てることもできる。なかなか楽しいぞ




⬆今となっては寂しい画面だが、中身はマニアも納得の超本格派。数多くの作戦を駆使して戦う、アメフトならではの醍醐味をたっぷりと味わうことができる

# 汗カキ系

## 球技族 バスケットボール
## TOTAL NBA'97

動きのリアルさ、そしてNBA最大の魅力であるスピード感を完全再現したソフト。とにかく気持ちよくプレイできるのが素晴らしい。もちろんチーム、選手も完全実名。しかもデータは97年度の最新版。マルチタップを使うと、最大8人同時プレイができるのも◎。




●PS●SCE●スポーツ●4800円

**Check**

❶NBAチーム実名登場！
❷最大8人同時プレイ可能！
❸スピーディな試合展開！
❹爽快な操作感と展開！

## ブルジョア系 球技族 ゴルフ
# 遥かなるオーガスタ MASTERS'98

ゴルファーなら誰もがいちどはプレイしたいと憧れるオーガスタ・ナショナルゴルフ・クラブ。そのオーガスタを木の位置に至るまでほぼ完全にシミュレートし、ゲーマーどころか世の中年おじさんまで驚かせたソフト。シミュレーターといってもいいほど緻密な内容は難易度が高く、少し遊び手を選ぶが、手答え満点。本物の興奮を味わえる。




●64●T&Eソフト●スポーツ●7980円

**Check**
❶オーガスタを完全再現!
❷美しいグラフィック!
❸使用クラブは素材まで選べる
❹操作感覚も非常に良好!



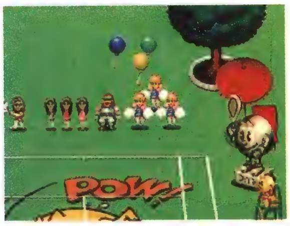

↑ため息がでるほど美しく、緻密に再現されたオーガスタ・ナショナルゴルフ・クラブ。このコースでプレイできるなんて、まさにゴルファーの夢が叶う!




↑アナログスティックを使うことでリアルなショット感を実現。特にグリーン上でのパットの感覚、地形の細かさは、本当のパッティングの練習になりそう

## ブルジョア系 球技族 テニス
# スマッシュコート

コミカルタッチのキャラクターが、コート狭しと活躍するテニスゲーム。見た目はかわいいが、中味はしっかりとした作りなので、安心して遊べる優良ソフト。普通に対戦する以外にも、相手からアイテムを奪い、自分だけのテニスコートを作れるモードもある。




●PS●ナムコ●スポーツ●5800円

**Check**
❶簡単操作で遊びやすい!
❷自分だけのコートが作れる★
❸最大4人で対戦可能!
❹どっかで見たキャラ総出演!

## ブルジョア系 アウトドア族 スキューバ
# b.l.u.e. Legend of Water

好奇心旺盛な少女を操作し、イルカとコミュニケーションを取りあって海底を探索していく海洋アドベンチャー。基本はイルカとの探索がメインだが、海底神殿の謎を解いたりするパズル的要素や、海流にのって流れてくる岩を避けるアクション的な要素もあるのだ。



●PS●ハドソン●アドベンチャー●5800円

**Check**
❶美しい海を探索できる!
❷ダイビング感覚の操作!
❸イルカと話せる!
❹マルチエンディング採用!

---

## ブルジョア系 アウトドア族 川釣り
# 川のぬし釣り2

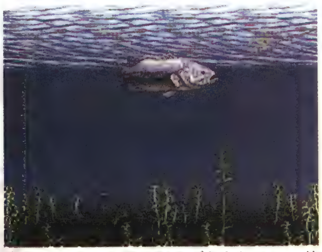



●SFC●パック・イン・ビデオ●釣り●10800円

釣りをしながら冒険し、ぬしと呼ばれる伝説の魚を釣ることが目的の異色釣りRPG。純粋に釣りだけを楽しみたいという人には少しオススメしかねるが、シリーズを通して培われたノウハウか、釣りシーンのリアルさ、おもしろさは他のソフトを圧倒するデキ。魚の種類は70以上、えさ釣りや友釣りなど釣り方は4種類、ロッドなどの道具も豊富と、データ的にも非常に充実。子供っぽいイメージで敬遠するには、もったいない。

### ポイントを絞って狙う、リアルな釣りシーン

釣りゲームでもっとも大切なのは、どのくらい釣りをリアルに再現しているか。その点このソフトは満点だ。川のどこに魚がいるか地形から推理し、狙う魚に合わせたタックルを使う。魚とのファイトもなかなか感じを出していて、釣りの醍醐味が味わえる。



↑釣りは魚との駆け引きがおもしろい。使う道具は相手に合わせて変えよう

### 独特のノリが笑える、RPG部分も本格派

釣りでありながらRPGでもあるこのゲーム。4人から選べる主人公は釣りをしながら各地を冒険するが、RPGなのだから当然敵も出現する。敵はウサギやクマなど、森の動物たち。なんで動物と戦うのか? 意味不明なノリで、なかなか笑えるのだ。

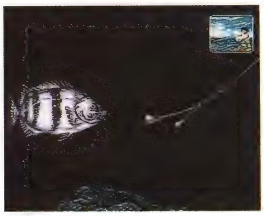



↑なぜか森の動物と戦闘。理不尽なストーリー展開が、実におもしろいのだ

## このソフトに
### 磯釣りを楽しむなら、このソフトしかない!

「川のぬし釣り2」のパックインが贈る磯釣りソフト。大島、新島など実在の釣り場64か所で、20種類の魚を釣ることができる。純粋に釣りだけのゲームなのも、嬉しくも寂しいポイントだ。

**磯釣り・離島編**

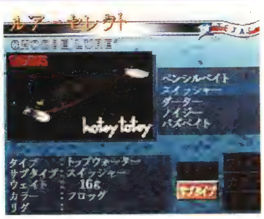


●SFC●パック・イン・ビデオ●釣り●10800円

### スポーツザウルス社のタックルが使える!

バス釣りだけに焦点を絞ったソフト。本場の湖を舞台に、タックルはスポーツザウルス社やレンジャーボート社など3社の実在のタックルを使用可。さらに吉田樫雅プロのレクチャーモードもある。

**BASSFISHERMAN**




●PS●サミー●釣り●5800円

## エンターテインメント系

### アクション族　車
# グランツーリスモ



●PS●SCE●レース●5800円

もはや説明無用。わざわざ紹介するのもためらわれるほど圧倒的な人気を誇るレースゲーム。圧巻はやはりビジュアル。従来のゲームとはまったくレベルが違い、まさに実車感覚でゲームを楽しむことを可能としている。エンジン音など効果音も素晴らしい完成度。すべての車を愛する人たちにオススメしたい。

**Check**
❶実在車種多数登場！
❷リアルな操作感覚
❸圧巻のビジュアル
❹文句の付けどころなし！



↑とにかく画面を見て欲しい。ゲームの進化を感じずにはいられない美しさ。しかも、操作感覚なども限りなく実車に近く、そのうえ登場車種はすべて実車！



↑ビジュアルのクオリティに話題が集中しがちだが、登場する車種すべてのエンジン音を再現していることや、走行中の振動をデュアルショックで体感できることも魅力

## エンターテインメント系

### 射撃族　ゾンビ
# THE HOUSE OF THE DEAD



●SS●セガ●ガンシューティング●5800円

ハンドガン型コントローラーを使って射撃を楽しめるゲームは数多いが、敵がゾンビなのがこのソフトの特徴。なにしろ相手は人間じゃない！（せがた三四郎談）。撃つと手や頭などがちぎれ飛んでいくのは、他のゲームでは味わえない、怖いながらもたまらない壮快感。日ごろのストレス発散には、まさに最適の一本だろう。

**Check**
❶敵は恐怖のゾンビ軍団！
❷バーチャガンで遊べる！
❸1人で遊ぶとけっこう怖い
❹何度でも楽しめる奥の深さ




↑いくら撃ってもなかなか死なない(?)ゾンビの群れは、まさに恐怖そのもの。出現場所を覚え、的確に攻撃することがゲーム攻略のカギを握っている



↑ゲーム中の行動や成績で、進むルートは刻々と変化していく。いちど解いただけでは、すべてのシーンを見ることはできないのだ。何度でも遊べるぞ

## エンターテインメント系

### 対戦族　プロレス
# 全日本プロレス FEATURING VIRTUA



●SS●セガ●プロレス●5800円

対戦格闘ゲームのようなスピーディな展開が楽しいプロレスゲーム。あの全日の有名レスラーが本人の動きそのもので登場。さらに「バーチャファイター」からウルフとジェフリーが参戦と、ゲームでしか味わえない夢の対戦カードを可能としている。全日に入団した新人となってゲームを進めるモードもあって、なかなか楽しい。

**Check**
❶全日有名レスラー総出演！
❷なんと馬場社長もがんばる！
❸選手の動きは本人と同じ！
❹ウルフとジェフリーも参戦！



↑必見は各選手の動き。本人からキャプチャーされ、全日選手に詳しいほど驚ける見事な完成度。技の重さも十分で、攻撃を受けると痛みまで感じられる！




↑全日に参戦した新人選手となり、全日トップ選手を目指す、なんてRPG的なモードもある。体を鍛えに鍛えて、新しい技を覚えていくのはなかなか楽しい

## エンターテインメント系

### 対戦族　ボクシング
# ダイナマイトボクシング



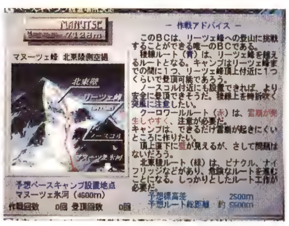
●PS●ビクターインタラクティブソフトウェア●スポーツ●5800円

純粋なアクションとして楽しめる様に作られた、3Dボクシングゲーム。操作が簡単なので、ボクシングとしてのシミュレート性よりもむしろ、ゲームとしての爽快感を重視した作りになっている。アメコミ調のグラフィックも、必見モノのおもしろさだ。

**Check**
❶操作が簡単で遊びやすい！
❷勝負が非常に熱い
❸アメコミ調なのが◎
❹なぜか女キャラも使える！

## エンターテインメント系

### アウトドア族　登山
# 蒼天の白き神の座




●PS●SCE●シミュレーション●5800円

ヒマラヤの天候や気圧、天体の動きなどを緻密に再現している、登山を題材にしたシミュレーション。ポリゴンで表現された山の景色はもちろん、実際の登山家から提供された素材を使ったムービーは、新鮮な感動を呼ぶ。今までにない楽しさを味わえるゲーム。

**Check**
❶登山家気分が味わえる
❷美しいムービーが堪能できる
❸ヒマラヤの過酷さも味わえる
❹今までにない面白さ

## 行動系 見る族 ぽっぽや
# 電車でGO!

アーケードで記録的なヒットを飛ばした鉄道運転シミュレーター。山手線、東海道本線、京浜東北線、山陰本線の4線を、車掌となって運転できる。もちろん電車も実在のもの。窓から見える風景まで本物をかなり忠実に再現と非常に凝った内容だ。子供のころ運転手に憧れた人、これは遊ばないとソンをするぞ。専用マスコンも発売されている。

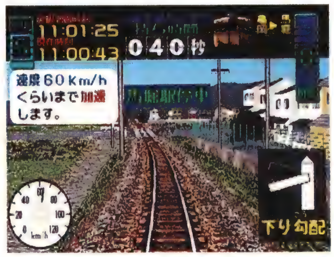


●PS●タイトー●シミュレーション●5800円

**Check**
❶実在の線路を走れる！
❷風景も忠実再現！
❸別売でマスコンもある！
❹効果音なども本物そっくり



⬆別売のマスコンがあれば、さらにリアルな運転を楽しめる。5800円と少々お高いが、あるとないとでは大違いなので、ぜひ購入してしまいたい！



⬆規定の時刻通りに電車を運行するのが目的。加速、減速を上手に使い、時刻表通りに電車を走らせよう。かなり渋い内容だが、これが実に楽しいから不思議

## 行動系 ときめき族 合コン
# 王様ゲーム

あのグラビアアイドル、吉田里深や松田純など8人の女の子が出演する王様ゲーム疑似体験ソフトがこれ。女の子とミニゲームで勝負、勝てばさまざまなムービーを見ることができる。ゲームで王様ゲームってのもナンだが、これはこれでおもしろかったりするのだ。




●SS●ソシエッタ代官山●ETC●6800円

**Check**
❶王様ゲームを楽しめる!?
❷吉田里深や松田純が出演！
❸いろんなムービーがある！
❹合コン相手のいない人に！

## 行動系 ギャンブル族 お色気
# オリンピア・山佐バーチャパチスロ

オリンピアと山佐の実在する8種類の人気機種を、忠実に再現したパチスロ実機シュミレーター。6人の実写の女の子が登場する実戦モードでは、集めた景品をプレゼントすることによって、女の子たちのサービスムービーが見られるというオマケ要素もある。




●PS●マップジャパン●ETC●5800円

**Check**
❶実機で打つことができる！
❷人気機種をシミュレート
❸機種が8台もある！
❹女の子のムービーも見られる

## 行動系 見る族 パパラッチ
# ポケットカメラ

ゲームボーイをデジタルカメラに変えてしまう驚きのハード。写真はモノクロながらなかなかの再現力で、単純に写真を撮る行為が非常に楽しい。しかも、撮った写真に落書きをしたり動画を作ったり、ゲームまで遊べるなど遊び心満点。いつでも持ち歩きたい逸品だ。



●GB●任天堂●ETC●5500円

**Check**
❶カメラ代わりにどこへでも
❷写真の加工も自由自在！
❸飽きたらゲームを遊べる！
❹別売でプリンタもある！

## 行動系 作る族 料理番組
# 料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～

96年2月までに放映された「料理の鉄人」の秘密を見ることができるデータベースソフト。ポリゴンによって再現されたキッチンスタジアムのなかを自分で歩きながら、戦いの名場面や料理人のデータ、さらには食材や料理機具の説明まで見ることが可能だ。

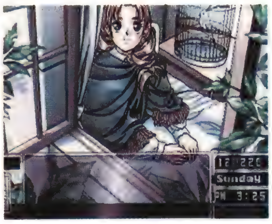



●SS●HAMLET●ETC●5000円

**Check**
❶番組の秘密が見られる！
❷鉄人の秘密も見られる！
❸キッチンスタジアムを見学！
❹料理に詳しくなれる（少し）

## 行動系 ナンパ族 性春？
# 同級生2

パソコンで病的マニアを多数輩出(排出?)した恋愛シミュレーション。街をさまよいながら、女の子と出会い、深い関係になるのがゲームの目的。特筆すべきは軽妙なストーリー。テキストのうまさと相まって、プレイヤーをグイグイとゲームの世界に引き込む。さすがにパソコン版のようなHはないが、これはなかなかのオススメ作だ。



●SS●NECインターチャネル●アドベンチャー●7900円

**Check**
❶16人の女の子がかわいい！
❷それなりにHではある
❸読ませるテキスト！
❹早く3を出せ！（笑）



⬆ゲームの難易度はかなり高い。すべての女の子と深い仲になろうと思ったら、攻略本は必須。愛だけではうまくいかないのは、ゲームの世界も同じことなのだ


⬆短い冬休みの間に、とにかく女の子を口説いて回る。獣のような主人公が憎めないのは、テキストの妙技か。バカにしている人にこそ遊んで欲しい1本だ

## 創作系 育成族 馬
# ダービースタリオン




●PS●アスキー●シミュレーション●5800円

競馬ゲームには大きく予想系と育成系があるが、育成系といえば、このソフト抜きには勝たれ……もとい、語れないという、超国民級ソフト。もはや異常とすらいえる膨大なデータ群、PSならではの美しいビジュアル、そして、競走馬を育てていく喜び……。まさに、最強の競走馬育成シミュレーションだ。もっとも、その本格的な内容ゆえに、競馬に疎い人にはかなかな遊びにくいのも事実。連休などに、腰を据えて挑戦したい。

### 牡馬データ240頭！繁殖牝馬データ340馬！

競走馬育成シミュレーションにとって、いかに本物に忠実に血統を再現するかは、完成度を左右する重要な要素。なんとこのゲームでは、牡馬240、繁殖馬340と、ケタ外れのデータを用意。どの血とどの血を配合するか、たっぷりと悩むことができる。




↑執念すら感じさせる充実のデータ。ブラッドスポーツの真骨頂だ

### 美しいグラフィックで、さらに迫力を増したレース

PS版でもっともパワーアップしたのがレースシーンのグラフィック。自分の愛馬の走りっぷりを、どきどきしながら楽しめる。また勝負服をデザインできるなどの遊び要素もたっぷり。育てた馬を持ちよってレースで競わせられるのも、嬉しい要素だ。



↑まるでテレビ中継のようなグラフィック。見ているだけで楽しい

## このソフトに
### ジョッキーとなって、ターフを走りきる！

競馬は競馬でも、馬に乗ってレースをしてしまう大胆なソフト。迫力の3D視点は、まさにジョッキーになった気分を堪能できる。馬の体力など、ふつうのレースとは一風変わった要素も楽しい。

### ギャロップレーサー2

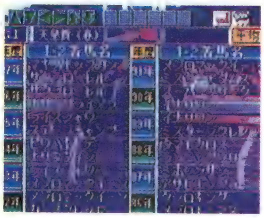


●PS●テクモ●レース●2800円（ベスト版）

### 8年分のデータを持つ、充実の予想ソフト

JRA過去8年分（グレードレースは13年分）のレース結果データを収録した勝ち馬予想ソフト。操作のしやすさ、データの検索速度の速さと、非常に使いやすいのが特徴。肝心の的中具合だが、こればっかりはあなたの手で確認してもらうしかない。

### 競馬最勝の法則'97 Vol.Ⅱ

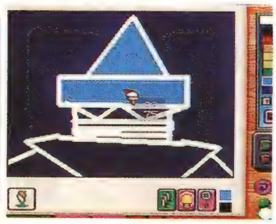


●PS●シャングリ・ラ●ETC●5700円

---

## 創作系 作る族 バラエティ
# スタジオP

3万色対応のペイント機能、メロディ9トラック、リズム1トラックの本格的マルチトラックシーケンサー。本格的なポリゴンエディッタなど、さまざまなツールを収録したソフト。ミニゲームも豊富に収録され、動く絵を並びかえるのパズルから、ポリゴンの壷を作る、なんてヘンなものも。話のタネに、いちどは遊びたい。



●PS●アジェンダ●ETC●5800円

**Check**

❶本格的グラフィックツール
❷サウンドエディッタも収録！
❸ポリゴンエディッタまで！
❹ヘンなミニゲームも山盛り！



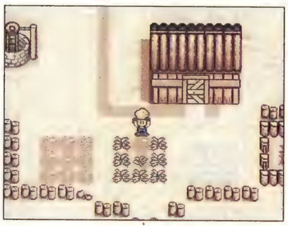
↑このソフトの真骨頂は、妙なミニゲームの数々。ちなみに写真は壷作り。他にネジコンを使った雑巾しぼり(笑)などがある。なんというか、すごいセンスだ




↑多数用意された各ツールはかなりの本格派。使いこなすのは正直大変だが、ゲーム製作などに興味のある人はいちど遊んでみると勉強になるだろう

## 創作系 育成族 ガーデニング
# 牧場物語

2年半という限られた期間のあいだ牧場を経営するシュミレーション。最終的な目的が「幸せになる」という、何ともほのぼのとしたゲームだ。農作物を作ったり、馬や牛などの家畜を育て、少しずつ牧場を大きくしていこう。目標である幸せをつかめるかな？



●SF●パック・イン・ビデオ●シミュレーション●7800円

**Check**

❶ほのぼの気分になれる！
❷作物を育てる喜びが味わえる
❸家畜を育てる喜びが味わえる
❹牧場を経営できる！

## 創作系 育成族 観賞
# AQUAZONE for SEGA Saturn

サターンを接続したテレビを水槽に見立て、そのなかで熱帯魚を飼うことができる環境ソフト。サターンの内蔵時計に対応しているので、電源を切っている状態でも時間が進んでいく。その間も熱帯魚は育っていくので、非常にリアルな育成が楽しめるのだ。



●SS●9003inc.●シミュレーション●7800円

**Check**

❶熱帯魚が気軽に飼える！
❷水槽内の配置も自由自在！
❸生命の尊さが勉強できる
❹なんといっても美しい！

創作系

頭脳系

対戦族 モノポリー

## モノポリー



世界選手権が開かれるほどの人気を博しているボードゲームが、ポリゴンを使った3Dグラフィックを採用しPSに登場。他人との交渉や駆け引きが面白いゲームではあるが、ゲーム機でしか体験できない、コンピューターとの対戦に注目してプレイしてみよう。

●PS●ハズブロージャパン●テーブル●5800円

**Check**
❶人数がそろわなくても遊べる
❷プレイする場所がいらない！
❸本気で実戦の練習になる！
❹視覚的にも実に楽しい！

頭脳系

対戦族 日曜の朝

## 本格囲碁




コンピュータが強い本格的な囲碁が打ちたいなら、このソフトがおススメ。置き石やコミなどの対局条件設定で、自分の棋力にあった対局が楽しめる。また、初心者のために基本ルールを解説する「囲碁入門」モードも搭載しているので、これから始める人にも安心。

●PS●セタ●テーブル●6800円

**Check**
❶敵の強さを自由に設定！
❷基盤は全部で3種類
❸入門モードで初心者も安心！
❹背景や音声も変えられる！

芸術系

聞く族 エアロスミス

## QUEST FOR FAME




ピック型コントローラーを叩くと音が鳴るという、ありそうでなかった入力機器を使用するリズムギターゲーム第1弾。あのエアロスミスの名曲を中心に、懐かしのヒットナンバーを演奏できる。特に世紀の一発屋(笑)、ステッペンウルフのボーン・トゥ・ビ・ワイルドは、20代後半なら涙なくして弾けないはず。単純にゲームとしての完成度も高く、ロックやエアロスミスに興味は無いという人にも絶対のオススメ作だ。

●PS●SCE●ETC●6800円

### ただピックを弾くだけの簡単なゲーム内容

ギターを弾くという難しそうに感じるかもしれないが、基本的に画面に表示されるマークに合わせてピック型コントローラーを弾くだけで演奏ができる。しかも、ここが特筆すべき点だが、たったこれだけで本当にギターを弾いているかのような高揚感が味わえる。実に気持ちいいのだ。

### バカバカしいほどの過剰な演出が最高に◎！

ストーリーは駆け出しのギタリストが、あこがれのエアロスミスと競演するまでの成り上がり物語。まぁアメリカンドリームだが、とにかく全編演出がオーバー！ アメリカンテイストというべきか、いい意味で悪ノリが効いている。これは必見ものだ。


⬆画面のマークに合わせてピックを弾く。これだけで誰もがギタリスト！


⬆グラフィックのセンスも抜群。ノリノリのストーリーも実に愉快だ

## このソフトに

### 小室哲哉製作！参加スタッフも超豪華

あの小室哲哉が製作した音楽ソフトの極めつけがコレ。不思議な空間に散らばった音の断片を探し出すことで、8曲のビデオクリップを見ることができる。宇都宮隆など参加スタッフも非常に豪華。

#### ガボール スクリーン



●PS●アンティノスレコード●ETC●3200円

### ゲームならではの名曲を聞きたい人に……

最近では一般の曲と差のなくなったゲーム音楽だが、昔はゲームがなければ音楽としてはなりたたないものも多かった。ゲームとシンクロしていたという意味で。そんな名曲がコレ。ぜひ聞いて欲しい。

#### ファルコムクラシックス



●SS●日本ビクター●ETC●5800円

芸術系

見る族 日曜美術館

## Cubic Gallery




ゲームをプレイしながら絵画の知識を深めることができる、新しいタイプのエデュテイメント(教育)ソフト。絵画のデータベースとしての機能だけではなく、パズルを楽しめたり、名画をアニメーションさせたりと、ゲームとしても楽しめる作りになっている。

●SS●ウイネット●ETC●5800円

**Check**
❶美しい絵画を見られる！
❷絵画の知識が広がる！
❸飲み屋で話のタネになる！
❹遊び心もそれなりにある

芸術系

見る族 映画

## ダイハードトリロジー



映画「ダイハード」シリーズのストーリーをベースに、1作目はアクション、2作目はガンシューティング、3作目はカーアクションというまったく内容の違う3本のソフトをパッケージ。シャトルマウス、バーチャガン、レーシングコントローラに対応している。

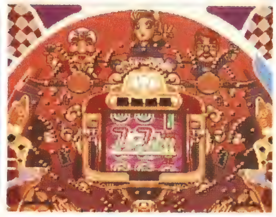
●SS●セガ●ETC●5800円

**Check**
❶1本で3本のソフトが遊べる
❷映画さながらの派手な演出*
❸映画のストーリーがわかる！
❹各種コントローラーに対応

頭脳系
芸術系

行動系

## ギャンブル族　パチンコ
# HEIWA Parlor!Mini8 パチンコ実機シミュレーション



実機を元に徹底的に作り込まれた台で、リーチパターンなどをたっぷりと研究できる人気シリーズ第8弾。機種は「CRサクセスストーリーSP」、「ホー助くんDX」の2台を収録。今となっては少し古い台だが、おもしろさは色あせていない。しょせんゲームなので景品はないが、純粋にパチンコを楽しみたい人にオススメだ。

●SFC●日本テレネット●パチンコ●5200円

**Check**

❶人気機種2台を完全再現！
❷非常に深い研究が可能！
❸設定をかなり甘くできる！
❹ソフトを買えばあとはタダ！



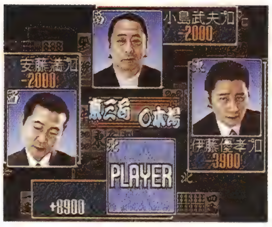

⬆リーチパターンなど、かなり突っ込んだ研究が可能。ちなみに日本テレネットからは多くのパチンコソフトが出ているので、興味のある人はそれらもどうぞ




⬆収録機種は2台。どちらも実機を限りなく忠実に再現している。たまには懐かしい台で遊ぶのもおつなもの。初心者の入門用にも向いている内容だ

行動系

## ギャンブル族　麻雀
# プロ麻雀　極PLUS




日本プロ麻雀連盟、日本麻雀最高位、101競技連盟も推薦という、超本格派麻雀ゲーム。思考ロジックはイカサマなしの人間くさい打ち筋で、本当の麻雀のような緊張感が味わえる。あの小島武夫プロなど有名プロが多数登場しているのもポイントが高い。レッスンモードもあるので、麻雀にうとい人でも十分に楽しむことができる。

●PS●アテナ●マージャン●4980円

**Check**

❶101競技連盟推薦！
❷有名プロが登場！
❸イカサマなしの本格派！
❹思考が速く非常に快適！




⬆コンピュータの思考速度は非常に速く、捨て牌が手出しかツモ切りかがすぐに分かるようにしてあるなど、全体的に分かりやすく、親切な作りになっている




⬆見た目の通り、かなり渋い1本。プロ雀士にアドバイスを受けられるモードもあるので、これから麻雀を覚えたいという人にも、オススメしたい

頭脳系

## 見る族　サスペンス
# サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜　特別篇



人気小説家、我孫子武丸を脚本に迎えたサウンドノベル第2弾。陸の孤島となったペンションで繰り広げられる殺人劇を食い止めるのが目的のミステリィだが、選択肢次第では最小限の犠牲者だけで犯人を捕まえられるのが斬新。通常の小説では絶対にできない、ゲームだからできた新しい「小説」といっていいだろう。ぜひ一読(?)を。

●PS●チュンソフト●サウンドノベル●価格未定

**Check**

❶脚本はあの我孫子武丸！
❷実写取り込みのグラフィック
❸被害者を最小限にできる！
❹もちろんピンクのシナリオも



⬆物語の基本はミステリーだが、選択肢の選び方次第では他の物語を楽しむこともできる。何度やってもアキさせない、まさにゲームならではの小説だ



⬆豪雪によって外界と遮断されたペンションが物語の舞台。恋人と共に閉じ込められた主人公の周りで連続殺人が起こる。果たして犯人は誰なのだろうか？

頭脳系

## 見る族　武一
# 「SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN」Vol.1




PSでマンガを読む野心作、プレイステーションコミック第1弾。ハイクオリティなCGは全編原作者である寺沢武一本人の手によるもの。また、単に絵が出るだけではなく、高品質な音声や効果音などの演出で、従来のマンガとは一線を画す読書体験ができる。

●PS●SCE●ETC●2000円

**Check**

❶前編CGの美しい絵
❷高品質な音楽+効果音
❸音つきで漫画が読める
❹値段が安い!!

頭脳系

## 対戦族　元七冠王
# 最強羽生将棋




羽生名人が監修した、64初の将棋ソフト。64のCPUパワーを活かした、思考速度の高速さが最大の特徴だ。対人、対コンピューターの通常の対戦以外にも、羽生名人の棋符約600局を見たり、320問にも及ぶ詰め将棋に挑戦したりすることもできる。至れり尽せりの1本。

●N64●セタ●テーブル●9800円

**Check**

❶思考速度が早い!!
❷コンピューターが強い!!
❸羽生名人の棋符が見られる
❹詰め将棋の問題も豊富

ゲームをつくろう

# 夏休みはオリジナルゲームを作ろう!!

## 1000万円ゲットも夢じゃない



ヘアメイク●戸口紅平(Me~Sa)/カメラマン●早崎太郎(グラビア撮影)、伊勢和人
衣裳協力●コスパ(ショップ:東京都渋谷区円山町5-3萩原ビル2F、電話03-3770-3383)

扉ページモデル:福井裕佳梨(82年10月28日生まれ、雑誌やCMで人気の新人アイドル。身長158センチ、B82、W56、H84。
裕佳梨ちゃんへのファンレターは〒150-0043東京都渋谷区道玄坂2-10-7新大宗ビル401 ㈱放映プロジェクト芸能部「福井裕佳梨」係まで)

**プロにしかできないと思っていたゲーム制作が手軽にできるソフトが多数発売されている
夏休みを使って、コレでソフトを作ってみよう
うまくいけば、大賞1000万も取れるかも…**

取材・文:勝見正克(K's office)

## 熱い応援メッセージ

### 広井王子氏



PROFIEL

㈱レッドカンパニー代表。マルチエンターテイメントを提案。「第2回サクラ大戦歌謡ショウ」が8月11~16日に東京厚生年金会館で公開。

**初めての創作活動は3分の映画でした!**

まだ学生だった頃、レッドツェッペリンのLPを買った頃。映画で「いちご白書」を観て燃えていた頃。

ぼくは夏休みに8ミリを買って、はじめて3分の映画みたいなものをつくった。

当時、編集をするという考えは浮かばなくて、3分のカット割りを必死に紙に描いて、パンニングはブレないようにゆっくりとできるように何度も練習をして撮影をした。サッカー部のキャプテンが女の子に恋をしてゴールをミスするという話だった。それをゴールに一直線に進むアクションの中にインサートで構成した。夏休みの大切な思い出です。

何かに熱中して自分の手で何かをつくり上げるおもしろさを味わった瞬間でした。いまは、ゲームがおもしろい。何かつくってみては、どうでしょうか。

### 山下悟氏



PROFIEL

60年7月30日生まれ。代々木アニメーション学院東京校CG学部長。アニメーターを経験。ゲームクリエイターを長年育成してきた先生。

**とにかく作ろうという意志が大切!**

講師という立場ではなく、モノを創ってきた先輩としてアドバイスを差し上げます。

コンテスト等の締切に合わせてもいいのですが、自分で完成の締切日を設けましょう。自分で決めたことなのですから、しっかり守るキモチで、コツコツ創り続ける意志を持ってください。

完成したら、是非、友達に批評してもらいましょう。客観的に良い点、悪い点をみつけてくれます。これで他人を喜ばすことのおもしろさを感じられるようになります。

今はゲームコンストラクションが優秀ですね。プログラムが書けなくてもゲームが創れるのです。その中で、ゲーム創りの一番おもしろい演出と世界観設定作りを楽しんでください。世界設定は大きくしないこともコツですよ。

# ゲームのがっこう

ヒューマンクリエイティブスクールに行ってきました編



**最近、ゲーム雑誌見るとやたらと目に付くゲームスクールの広告、気になったことはありませんか？ゲームクリエイターを養成するということはご存知の人も多いかと思いますが、でも具体的にその内側でどんなふうに学生たちをバックアップしているかは意外と知られていないのです…。**

ゲーム業界では現場に出ると同時に個人の実力がものをいう厳しい世界。こうした超現場主義の世界に人材を送り込んでいるのが、東京吉祥寺にあるヒューマンクリエイティブスクール（以下HCS）。

このHCSは1990年にヒューマン(株)を母体になんと「世界初」のゲームクリエイター養成校として誕生。「自学・自育・自創」を教育理念として、学生たちが自主的に学べるような環境がそろっています。つまり、ゲームクリエイターになるんだったらというより、ものを作る人間になるんだったら主体性が大切だよ、「作りのスピリット」が重要だよ、と学校全体（設備、環境、カリキュラム、講師など）を通して教えてくれているのです。

その結果、学生たちの実力を示す作品のクォリティは高く、毎年行われている卒業制作発表会などプロ顔負けの作品がずらり。今回見せていただいた作品も「これが本当に学生の作品なの?」と目を疑ってしまいたくなるものばかり。

その中でも、特に注目したいのが昨年度の卒業制作発表会で優秀プログラム賞を獲得した通信レースゲーム『Route13』。今はやりのネットワークゲームというものです。HCSは通常のマシンはもちろんのこと、数年前から校内LANを完備したり、教材データや技術参考資料の配布、学生の課題提出、就職関連情報の提供や検索サービス、インターネットの利用などのネット分野に早くから力を注いできた結果、すでに学生がネットワーク型ゲームを制作できる環境が整っているのだそうです。こうしたノウハウを活かし、HCSでは来年4月待望の「ネットワークゲーム課程」も開講される予定。このように、業界のニーズにより早く対応し、こうした新規課程が開講できるのも、業界の動きを読み取り、それにあわせた環境を整え、「作りのスピリット」に根付いた指導の賜物だとか。




▲優秀プログラム賞の通信対戦レースゲーム
◀グランプリ受賞作品の3Dアクションゲーム



最新技術のネットワークとゲーム制作のノウハウを1から学べる「ネットワークゲーム課程」業界注目度も高い

さてこのHCS、学生作品を商品化しようという試みにも積極的。これは「学生作品商品化プロジェクト」と呼ばれ、学生たちの大きな励みになっています。今年までに「ザ・ファイヤーメン」など4作品を発売済み。学生のうちに自分たちのゲームが商品化されるなんて、夢のようです。

HCSでは夏休みに向け、学校説明会&体験入学を実施。地区説明会もあるので、上京できないゲームクリエイター志望者も安心。この体験入学や説明会では卒業制作発表会で発表された作品を体験することもできるとか。一度足を運んでみるとまた違った感覚でスクールを知ることができるかもしれません。

## 学生作品商品化プロジェクト

**HCS 在学中にアイディアが認められればその作品を自分達で商品化するチャンスが与えられる。もちろんヒューマン(株)がバックアップする。**







▲学生が作ったとは思えないほどの内容が、高い評価を得た。
◀ファミコン通信でベストセレクションを受賞した作品。

## ヒューマンクリエイティブスクール




■住所 〒180-0001 東京都武蔵野市吉祥寺北町 1-2-12
■お問い合わせ ☎0120-37-9898

**学校説明会＆体験入学**
10：30～ 予約不要
8月22日(土)
9月27日(日)
10月18日(日)
11月14日(土)

**夏期フリー見学会**
13：00～ 要予約
8月19日(水)
8月20日(木)
8月21日(金)

**地区説明会**
12：00～ 予約不要
静岡・7月31日（金）
名古屋・8月1日（土）
大阪・8月2日（日）
福岡・8月4日（火）
仙台・8月5日（水）
札幌・8月6日（木）

## ■おわびと訂正

じゅげむ8月号におきまして、ヒューマンクリエイティブスクールの学校説明会&体験入学の日程に一部誤りがありました。ここにお詫びし、訂正いたします。

中級

ソフト紹介

## ツクールシリーズ

### 簡単にゲーム制作が可能なソフトだ！

簡単にRPGやゲームミュージックなどが作れるソフト。RPGなら、マップ、キャラクター、ストーリーなどを作って1つの作品に仕上げる。基本的には、最初から登録されているグラフィックを使えるため、初心者にも簡単に作れる。本格的にやりたい人は、キャラクターなどのグラフィックの変更も可能。プログラムなどの専門的なことはやらなくてもいい。

### 第3回Aコンの応募要項を紹介

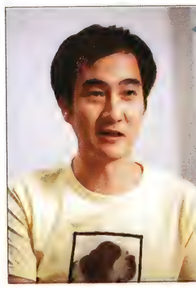
アスキーが主催しているアスキーエンターテイメントソフトウェアコンテスト（通称Aコン）も今回で4回目。グランプリはなんと破格の1000万円。応募は、ツクールシリーズに限らず、パソコン、家庭用ゲーム機のプログラムでもOKだ。応募期間は、99年7月1日～99年8月31日まで。応募には、指定の応募要綱が必要。入手方法は、80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、〒154-0023東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル㈱アスキー、Aコン事務局まで郵送で。

### POINT 独創性があり、ゲームとして完成している点

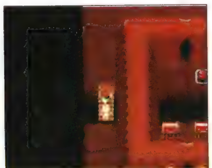
1次審査は当部署にいる36人のスタッフから2人ずつが1作品を評価します。ビデオに撮った作品を見て、審査し、100作品程度に絞ります。そして、2次審査。作品が収められたメモリーカードを送ってもらって、実際にゲームをプレイします。ビデオでよくても実際にプレイしてみたらダメだった作品もありますね。そして、50作品程度を残します。それから最終審査。これは、著名ゲームクリエイターや、当社編集長などが集まって審査し、グランプリを決めます。

ポイントは、1次審査では、演出の才能を見ます。60分以内という時間制限の中で、自分のアピールしたい点を編集できること。2次、最終審査では、ゲームとしてまとまっているか、独創性があるかで決めます。平均しすぎている作品より1点でも光っている作品がいいですね。

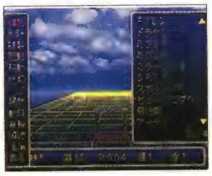
PROFIEL



➡㈱アスキーETMカンパニーデジタルファミ通編集部編集長。Aコンの事務局長を務める。ツクールシリーズのプロデュースも担当。



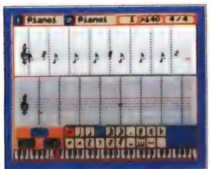
**RPGツクール3**
PS版、アスキー、RPG制作ソフト、5800円、発売中



**3Dシューティングツクール**
PS版、アスキー、3Dシューティング制作ソフト、5800円、発売中



**サウンドノベルツクール2**
PS、SS版、アスキー、サウンドノベル制作ソフト、各5800円、発売中



**音楽ツクール　かなで～る2**
PS版、アスキー、音楽作成ソフト、5800円、発売中



**3D格闘ツクール**
PS版、アスキー、3D格闘制作ソフト、5800円、発売中



**シミュレーションRPGツクール**
PS、SS版、アスキー、シミュレーションRPG制作ソフト、各5800円、9月17日発売予定

# 貧乏ライターが1週間でRPGツクールに挑戦！



**片山俊之氏**
34歳。世田谷の6畳一間に1人で住む貧乏ゲームライター。彼女なし。趣味：パチンコ、飲酒。誰か仕事をください

### 1日目 サンプルゲームで全体の構成を把握

しかし、『ダビスタ』『FF』しかやったことがないオレにゲームなんか作れるのかね。まずはサンプルゲームをやってみるか。ふむふむ、こんな感じになればいいのね。とりあえずストーリーを考えるか。

### 2日目 まずは内容を決定 板前RPGでゴー！

今日は中身を考えよう。RPGってのは主人公が戦いながら少しずつ成長していくんだよな…。そうだ、スシ屋のオヤジが酔っぱらいの客とケンカしながら、腕を上げていくというストーリーはどうだ？

### 3日目 グラフィックはサンプルから引用

何かイベントも必要だな。酔っぱらいとのケンカを見た街の有力者がいい仕入れ先を紹介することにしようか。グラフィックは…、サンプルを適当にパクるか。これでダンジョン3つくらい作れねえか？

### 4日目 タイトル画面の作成で早くも混乱

今日から実際に作業開始。まずはタイトル画面の作成から。簡単に終わったけど肝心のタイトル名を入力してないぞ、大丈夫なのか？ プレビューを見たけどやっぱダメ。どこでタイトルを入力するの、これ!?

### 4日目 当初のイメージとは徐々に遠くなり…

発見しました、タイトル名を入力するところを。「登録データの設定」でするんだね。しかも、英語でしかつけられないのか。モンスターや主人公のグラフィックもそうだが、イメージ通りにはならないな。

### 6日目 サンプル読込のため夜中コンビニに走る

いよいよシナリオの作成。しかし、どうすりゃいいのコレ。そうか、サンプルをロードすればいいのか。確かメモリーカードに3ブロック空いてれば…。エッ、9ブロック必要!? クソッ、コンビニに行かなきゃや。

### 7日目 データを見比べオープニング完成

サンプルにはスゲエいっぱいコマンドが入力されてるのね。とりあえず、意味の分かるものを組み合わせてオープニングだけでも完成させるか。でも、作ったデータとサンプルを何回見比べじゃいいんだ!?

完成！




➡タイトル名はSussie(寿司)。スシ屋のサクセスストーリーだ。



⬅主人公ゲンさん。角刈りの板さんにしたかったが、夢破れた

# 目指せ!! 賞金1000万円
## 賞金獲得への道



長い夏休みを使って、ゲームクリエイターを目指そう。そうは言っても、プログラムやゲームの専門知識がない人がほとんどだと思う。
そこで、まずは、各社が行っているコンテストに応募して、入選を狙う。うまくいけば賞金もガッポリ入るぞ。制作の難易度に合わせて、3階級に分けて紹介。

## 初級

### 「花火」コンテスト

**花火を作るだけで100万円がもらえる**

7月16日に魔法株式会社から発売された花火のストーリーシミュレーション「花火」。このゲーム中の花火大会をメモリーカードにセーブして送るだけで、豪華な賞品が当たるコンテストが現在開催中だ。
賞金は最優秀賞1人に100万円、優秀賞3人に10万円、佳作10人にオリジナルTシャツ&テレカが送られる。惜しくも入賞を逃しても、送ったメモリーカードに特製の花火プログラムを入れて、返送してもらえる。締切は、8月31日。〒651-0058神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル魔法株式会社花火コンテスト係まで。

**POINT**

注意しなければいけないのは、花火単体を作るのではなく、花火大会を演出することがテーマという点だ。だから、変わった花火をたくさん作ることも重要だが、それよりも何かテーマを決めて、一本貫く方が評価が高い。例えば、赤い花火だけで構成してみるとか、かわいらしい花火を選んで打ち上げるとか。花火全体に物語性を持たせるのもおもしろい。とにかく、人と同じことをやってはダメ。あっと驚くような仕掛けを考えよう。このコンテストなら、プログラムの知識はまったくいらないので、シロウトの人でもどんどん応募して欲しい。





➡花火に詰める火薬のことを専門用語で「星」という。覚えておこう！
⬆花火は全体の地形も考慮して、合ったモノを選んで打ち上げよう！

**DATA**

応募方法は、必要事項・VTR名・エリア名・VTRの説明を明記の上、メモリカードを上記宛先まで郵送してください。

### 「デコトラ伝説」ペイントコンテスト

**トラックに絵を描くだけで応募OK**

異色のトラック野郎ソフト「デコトラ伝説」。これのオリジナルペイントコンテストが開かれている。ユーザーはこのゲーム中のペイントツールを使って、自分だけのアートトラックを作って応募するだけでOK。最優秀作品には10万円が進呈される。そのほか、優秀作2人には、5万円、佳作10人には、5000円が授与されるゾ。締切は8月31日なので、夏休みを使って作品制作が可能だ。
ポイントとしては、やはり作品にテーマを設けることが重要だ。トラック全体を使って南極をイメージしてみるとか、お城にとらわれたお姫様を救いに行く勇者の物語を演出してみるとか。発想は無限だ。君も自分の感性でアートトラックを作ってみよう。絵のうまいヘタは関係ない！



➡コンテナに絵が描いてあるトラックを、アートトラック、デコトラと呼ぶ

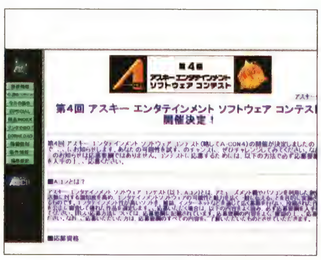
**DATA**

コンテストの概要は107ページに詳しく掲載してあるので、そちらを参照して欲しい。なお入賞した方全員に、賞金の他にも迫力十分のアオシマ製デコトラプラモデルをプレゼント。

### インターネットコンテストパーク

**インターネット上で手軽に応募できる！**

もっと手軽に作品を作りたいと思っている人には、コレがオススメ。4パターンで動くキャラクターの絵だけでも応募が可能だ。かなり敷居が低いので、初心者でもどんどん応募できる。気になる賞金は最高100万円。今までに50万円の賞金が出たこともある。もちろん、インターネットということで、すぐ作品をダウンロードできたり、他のプレイヤーから意見や感想をもらえる。また、共同制作者を探すのにも便利だ。




➡インターネットができる環境がある人にはお手軽なコンテストだ

**DATA**

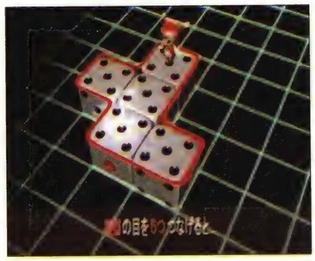
インターネットアドレスはhttp://www.ascii.co.jp。応募の締切は特になく、随時インターネット上で受け付けている。

上級

# ゲームやろうぜ'98

## PSの発売元・SCEが開くプロへの登竜門

初級、中級では物足りないという人はもう一足飛びにプロになってしまおう！SCEが行なっている「ゲームやろうぜ'98」なら、合格者にプロの環境、スタッフを提供してくれる。職種はゲームプランナー、シナリオライター、プログラマー、グラフィックデザイナー、CGデザイナーの5部門。応募締切は、8月31日だ。これはと思った人は、8月15日までに資料請求をしよう。〒107-0052東京都港区赤坂8-5-26赤坂DSビル2F㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント「ゲームやろうぜ'98」資料請求係まで。



➡『X-[sai-]』も「ゲームやろうぜ」の応募者が作った作品だ

### ゲーム制作に必要な機材はSCEが用意

「ゲームやろうぜ」に合格すると、SCEが仕事部屋や開発機材の提供はおろか生活費まで全面的にバックアップ。学生にはたまらない魅力だが、その分、この仕事に専念しなければならないので、かなりの覚悟が必要だ。



⬆これまで3回の応募があり、合計17チームがゲーム制作に励んでいる

# GAME BASIC for SEGASATURN

## 簡単低価格にSSソフトが制作可能！

6月25日に発売された「GAME BASIC for SEGASATURN」(アスキー、1万2800円、SS版)を使えば、ベーシックプログラムがサターン上で起動する。もし、君にベーシックプログラムを習う気力があるか、既にベーシックをマスターしていれば、独力でサターンソフトが制作できるのだ。出来上がった作品をAコンに応募することも可能。一挙に未来が見えて来るぞ。

気になるスペックは映像、音声機能とも本格的で、バーチャガンやサターンマウスにも対応している。ソフト制作はパソコンを持っている人ならパソコン上で、パソコンを持っていない人は別売りのサターンキーボードを使って、サターンのみで行える。ただし、パソコンはウィンドウズ95が動くモノでなければならない。だが、プロ用機材を買うのに比べたら破格の安さに変わりはない。



⬆サターンキーボードがない人は、パッドでの入力もできるが、面倒くさい

POINT
### プログラム習得は至難の業。がんばれ

確かに本格的なゲーム制作には向いているが、プログラムを覚えるのは初心者にはキビシイ。

ただ、本当にゲーム会社に就職したい人は覚えておいて損はない。

作ったゲームがよければ、即、発売なんてこともあるかもしれない。



⬆英語をベースにしているBASICは一番なじみやすいプログラム言語だ。

# エルフゲームコンテスト

## 賞金総額2000万の大型コンテスト

美少女ゲームで有名なエルフが創立10周年を迎え、記念のゲームコンテストを行っている。

これは、ウインドウズ95または98上で動くゲームを制作し、応募するモノで、ゲームジャンルは18禁に限らず、どんなゲームでもOK。ただ、企画や音楽データ、CGのみの応募はできない。気になる賞金は大賞が1000万円。300万円の準大賞が1作品、その他の賞を含めると、賞金総額はなんと2000万円！

応募の締切は99年3月31日。詳しい応募方法は左記にハガキを送れば、資料と応募用紙が送られてくる。裏面にかならず「応募用紙希望」と書くこと。

〒166-8528東京都杉並区梅里1-7-7新高円寺ツインビル1F㈱エルフ「総額2000万円ゲーム大賞」選考事務局まで。



⬆美少女ゲームの金字塔とも言える『同級生』シリーズ。ブームの走りとなった

POINT
### 本格的なコンテストプログラムは必須！

応募した作品のジャンルや完成度を問わず、少しでも光っている部分があれば入賞の可能性がある。ゲームになっている作品のみ応募可能だが、募集期間が長いので、いまからプログラムの勉強をすれば間に合うかも知れない。



⬆95版も人気の『下級生』。7月24日にはスクリーンセーバーも発売された

# エニックスソフトウェアコンテスト

## 優勝賞金は何と2000万円！破格の金額だ！

「ドラゴンクエスト」で有名なエニックスが開いていたゲームコンテスト。過去、96年、97年と2回開催された。そして、優勝賞金は破格の2000万円とゲーム業界最高の賞金を誇っている。最優秀作品は、今年6月25日に発売された「日本代表チームの監督になろう！」。2回目のグランプリは、ロシア産のライフゲーム型パズル「MOBL」だった。

しかし、第3回目のコンテストの予定は現在まだないそうだ。エニックスは過去、パソコンソフトを対象にしたゲームコンテストも行っていた老舗だけに、是非再開して欲しい。このパソコン版コンテストでは、堀井雄二氏や中村光一氏のデビューのキッカケになったモノだ。再開の情報が気になる人はエニックスのホームページでチェックして欲しい。アドレスはhttp://www.marinet.or.jp/com/enixだ。

⬇ワールドカップのタイミングで発売された「日本代表チーム」も受賞作



POINT
### 応募は世界中どこからでもOK

このコンテストは全世界どこからでも応募可能なワールドワイドな賞。それだけにグランプリを取るのは至難の業。現に2回目のグランプリはロシア産だ。ゲーム業界振興のために是非、早期の復活をお願いしたい！



⬆「ドラクエ」を作った堀井氏は「ラブマッチテニス」で入賞を果たした

中級

# デザエモン

## 入賞の難易度が低く手軽に応募できる!

今年6月に発売された『デザエモン3D』。このソフトを対象にコンテストが開催されている。注意点は、ほかの『デザエモン』シリーズでの応募はできないことだ。賞品は現時点では決まっておらず、送られた作品を見て、これから決めるそうだ。Aコンより入賞の難易度が低いので、狙い目だ。



➡アテナへのコンテストの問い合わせは電話03-5379-4288まで

DATA

■デザエモン3D解説
3Dシューティングが作れるソフト。N64版/7800円/アテナ。自機や敵機をデザインし、ステージを構成、さらに音楽をつければ、もうプレイ可。

## 気になる応募方法は?

応募の方法は、作ったゲームをビデオにとって、企画意図、設定資料とともに郵送。〒160-0002東京都新宿区坂町28-6㈱アテナ 広報室デザエモン3Dコンテスト係まで。締切は、99年1月10日だ。ソフトの取扱説明書に詳しい応募要項が書いてあるので、参照して欲しい。

POINT

## 熱烈なファンも多い。伝統のコンテスト

今回で5回目になる『デザエモンコンテスト』。回を重ねるごとにレベルアップしている。特に熱烈なファンが多いらしく、コンテストが終わってからも作品を見て欲しいと郵送してくるユーザーもいるとか。初心者が陥りやすい点としては、飛行機や魔法使い系の設定にしがちということだ。他人の作品と差別化するためにも、設定を車にするなどの他人が考えないモノにしよう。

また、第一次審査が終わるとゲームのカートリッジを郵送で送ってもらうことになるので、間違ってもデータを消したりしないように。過去のコンテストでもデータがなくなっていて、入賞を逃した人もいたそうだ。

審査は第一次、第二次審査を社内で行う。最終審査は、専門誌の編集長とアテナの社員が共同で行なっていたが今回はまだ未定。



➡今回の「デザエモン」は全5面制作可能。今までより容量が少ないので苦労も多く、大変かも

## プロのマンガ家が作った作品は?

プロのマンガ家が作ったらどんな作品ができるのか? デザエモンに何カ月もハマッた山崎浩氏の作品を見てみよう。昆虫や昭和40年代の田舎が大好きな山崎氏だけあって、作品も昆虫モノ。自機はハチで、敵は、ダンゴムシやアゲハチョウなどが出てくる。背景も凝っており、草原や池、市街とバラエティーに富んでいる。

下記のマンガは制作時のエピソードを描いたものだ。



⬆2面のボスキャラはタガメ。タテヨコにと極太ビームを撃ってくる。

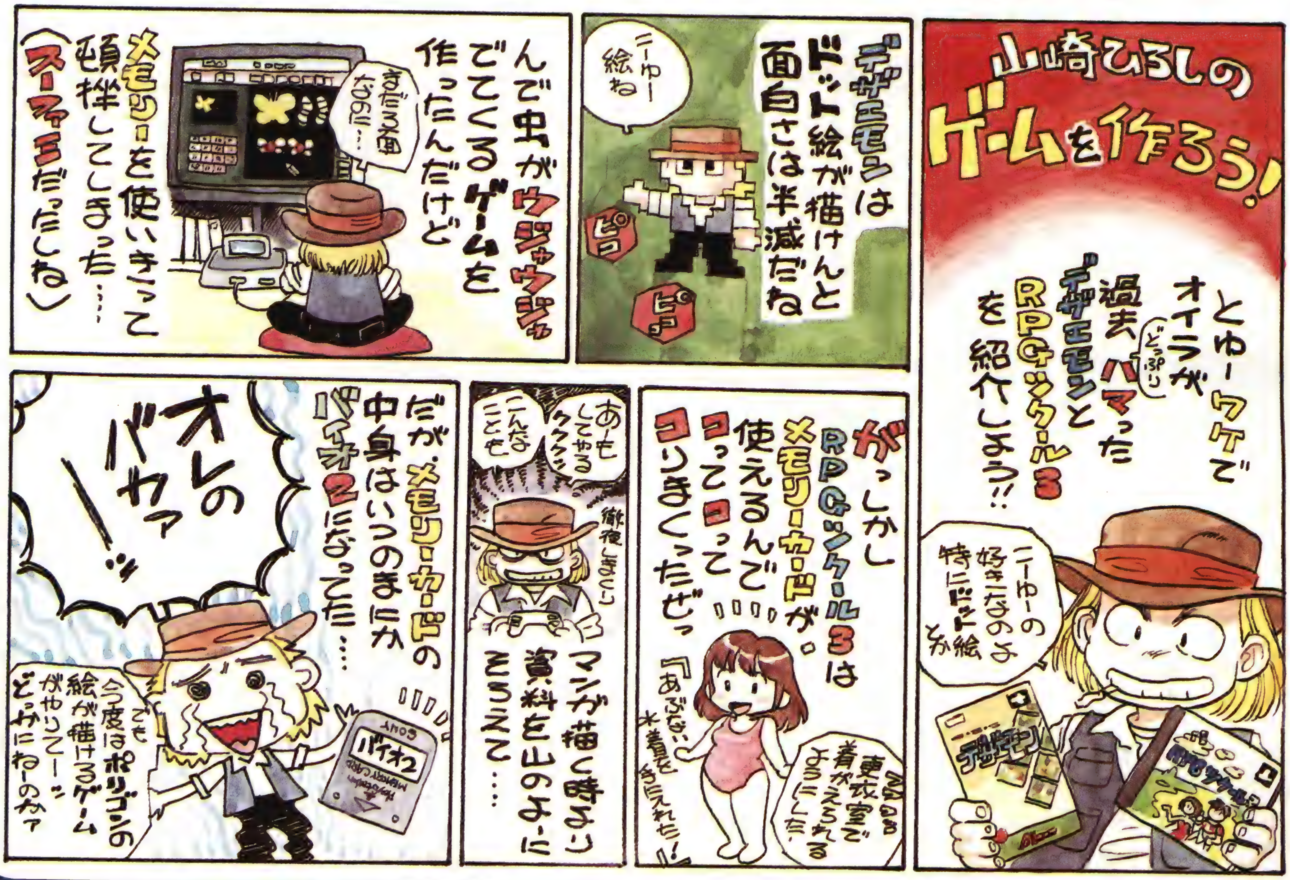


⬇1面の草原にはウンコが落ちている。もちろん、そこにはハエが…。

PROFIEL




➡かわいい画風の個性派マンガ家。代表作は「ガルダイヤー」(角川書店)、「ふしぎふしぎ」(講談社)など。ゲーム好きとしても有名。



# なぜ『ゲームソフトをつくろう』だった？

## 憧れの職業はゲームクリエイター

元々の発想は少年マンガ誌での読者アンケートなんです。なりたい職業ベスト3にゲームクリエイターの名が上がっていた。これをみて、上司の桜井が、これは小学生に受けるのではないかと…。そこからゲーム制作が始まりました。

ただ、ゲームなので、楽しんでプレイできるようにしなければならないのが大変でしたね。本当のゲーム制作の現場はツライ場所なんです。まあ、お仕事ですしね。これで給料もらっている訳ですから。

あと、コミュニケーションを重要視しました。現実の社会でもそうですが、結局、人間関係で決まる部分が大きいので、プロデューサーなり、プログラマーなりとの対話をもとに話が進みます。現在もどんどん改良されていいソフトになっていますよ。



実際の社長はツライことも多いが、ゲーム上なら大いに楽しめる



ゲームソフトをつくろう
ディレクター 浦本昌宏氏

PROFIEL
イマジニア株式会社エンターテイメント事業部企画課主任。70年2月14日生まれ。高校卒業後、アルバイトを経て、イマジニア入社。

# コンテスト入賞者は今…

## つくりたかったけどプログラムができなかった

大学時代にAコンに応募して、準優勝に輝いた祁答院氏に当時の思い出と現在の仕事について聞いてみた。

――ゲームは昔から好きでしたが、作ろうと思ったのは、大学に入ってからです。でも、プログラムは現在もできません(笑)。大学が芸術系だったので、音楽ができる友達と2人で作りました。学校をテーマにしたRPGだったと思います。賞金の50万円は2人で山分けしました。もっとも、パソコンや車の免許を取ったら、あっという間になくなっちゃいました。現在は、このAコンがご縁で、某ゲーム制作会社で働いています。一緒にゲームを作った友達も同じ会社にいるので、いつか2人でみんながびっくりするような作品を作ってみたい。みなさんも友達は大切にしましょう。


祁答院氏の入賞作「コープスパーティー」(PC9801版、RPG)



入賞作「コープスパーティー」
某ゲーム制作会社勤務 祁答院慎氏

PROFIEL
73年9月4日生まれ。大阪府出身。大阪芸術大学卒。就職とともに上京。現在、東京生活2年目。趣味は絵を描くことと映画鑑賞。

## これで一攫千金も夢じゃなくなる？

ゲーム業界は常に新しい人材を待っている。そして、うまくいけば億万長者になることもできる。というのもまだまだ若い業界で、十分成熟していないからだ。

そして、その第一歩になれるソフト、コンテストを今回は大特集した。ゲーム業界を目指す人は大いにがんばって欲しい。

**まとめ**

最後に、この特集を取材して感じたことは、どんなに偉い人でも最初はただのシロウトから始めたということと、友達の大切さ、仲間との協調性、根気、計画性が必要であることだ。ゲームは1人で作るより多人数で作った方が1人あたりの負担も少ないし、おもしろいアイデアも出てくる。また、締切を設定しないとずるずると制作期間ばかり伸びていいゲームができない。最初から大作ソフトを作るのではなく、とりあえず短編を作って、完成したときの喜びを感じることが重要だ。ゲームメーカーは大作ソフトを求めているのではなく、あなたなの発想の豊かさをコンテストで計っているのだと思う。『銀河英雄伝説』のような大作が発想できるのなら、何もゲームを作らなくても、小説家になればいいことなのだ。

その辺をじっくり考えて、おもしろいソフトを制作して欲しい。第2の堀井雄二は君かもしれない。



⬅『Xー［sai］』も単純な発想から、ゲームが出来上がっている


堀井氏の代表作『ドラクエ』シリーズ。『VII』の発売が待ち遠しい

# プレゼント

## 運が良ければ投資金額ゼロ

今回紹介したゲームの中から4タイトルを厳選して、読者のみなさんにプレゼント。これらのソフトを使ってビシバシかっこいいゲームを作って欲しい。そして、制服、浴衣姿を披露してくれたモデルの福井裕佳梨ちゃんの直筆サイン入りポラロイド写真も1名様にプレゼント。これは今後、プレミアが付くかもしれないお宝だ。運が良ければやっぱり一攫千金だぞ。詳しい応募方法は下記を見て送ってね。

1名様

音楽ツクール
かなで～る2
PS版

1名様

サウンドノベル
ツクール2
PS版

1名様


RPGツクール3
PS版

1名様

福井裕佳梨ちゃん
特製ポラロイド写真

1名様

デザエモン3D
N64版

**応募の宛先は…**
欲しいプレゼントの番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、この特集への感想を明記の上、
〒105-0021東京都港区東新橋
2-12-11電池ビル6F㈱リクルート
じゅげむ編集部
「夏休みはゲーム特集プレゼント」係宛。
8月31日(消印有効)。発表は発送をもってかえさせていただきます。

# ゲームができるまで～ゲームメーカー訪問

## 実際のゲーム制作をソフトと現実で紹介

実際にゲームができるまでにはどんな行程があるのだろうか？ こんな疑問を解決するために今年11月に出る"ゲームができるまで"をシミュレートしたソフトを題材に紹介する。さらに、その発売元のゲーム会社にもおじゃまして、その実状も合わせて取り上げる。果たして、ゲーム会社は読者の想像通りだろうか？ ゲーム会社を探検するのは、まったくのシロウトの女の子。さて、その感想は…？




### ゲームソフトをつくろう



PS版、イマジニア、ゲーム会社経営シミュレーション、98年11月発売予定、価格未定。

探検隊員 早川まり

▶PROFIEL

18歳、学生。ゲーム大好き少女。趣味はダンス、コスプレ（『センチ』『サムスピ』ほか）

## ゲームの中でゲームが出来るまで

### ゲームの企画会議

ゲームの流れをざっと追っていく。まず、対戦格闘、RPGなどのゲームのジャンルを決める。ただ、開発できるジャンルは多数あるが最初からすべてのジャンルを開発できる訳ではなく、会社のレベルが上がると開発可能になる。

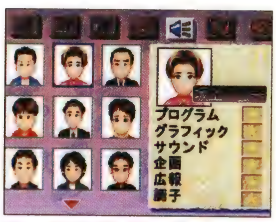


会社経営にはお金が必要。でも、そんなに気を使わなくてもOK

### ▼スタッフ集め

そして、次に必要なのがゲームを作るスタッフを決めること。

それぞれのゲームに合った人を選ぶのがポイントだ。職種によっては複数の人を選べるが、あんまり多いと経費がかさむので気を付けよう。




性格、能力は画面にグラフで表示されるので、参考にしよう！

### ▼ゲーム制作の実作業

そして、いよいよゲーム開発開始。スタッフに的確に指示を出すほか、さまざまなアクシデントが起こるので、それに対応しよう！

定期的に会議もあるので、メンバーの意見を聞くことも重要だ。



風邪やコンピュータウィルスなどのトラブルが発生することも…

### ▼広報、宣伝、営業

そして、ゲームができるといよいよ発売。ここからは広報、宣伝、営業マンが活躍。これも的確な指示を出して、ゲーム誌やゲームショップにどんどんと売り込んでいこう！ここでの頑張りが売れ行きを大きく左右する。



目標は100万本売ること！ どんどん会社を大きくしていこう

## 実際にゲームが出来るまで

### イマジニア社長室

これがイマジニアの社長室。「キャー！ 座ってみたい」とまりちゃん。意外に質素な室内でした。実際にゲームを作るにも企画段階で社長のハンコが必要なのだ。責任感が必要な仕事なのね。



コンピュータの画面には株のデータが。チェックしているのね。

### ▼スタッフ決め会議

ゲームの企画にゴーサインが出るとスタッフ決め。外の会社に発注することもある。担当者はなるべくいい条件でスタッフを探す。コラーッ、誰だ～、盗み聞きをしているのは！「あっ、見つかちゃった」。内容は極秘です。



会議でもめると4時間も続くことがある。本当にお疲れさまです

### ▼ゲーム制作現場

これが実際に「ゲームソフトをつくろう」を制作している現場。意外にキレイでびっくり！ 探検隊員のまりちゃんもちょっとおじゃまして、ゲーム画面を見せてもらいました。「キレイな画面ー！」



スタッフのみなさんも真剣な表情で打ち合わせをしていました

### ▼イマジニア広報担当

この人たちが本当の広報マン。「じゅげむ」編集部もいつもお世話になっています。鋭い目つきで日本中を飛び回って自社タイトルを売り込みます。主任の桜井さんは有給休暇でお休み。たまには、休むことも大事な仕事です。



後ろに見えるのがイマジニア社内。室内に整然と机が並んでいる

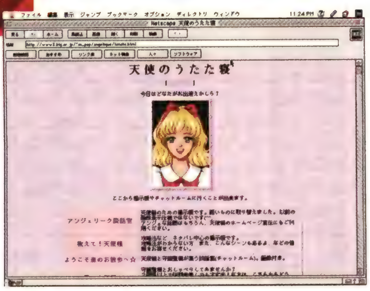

※画面は開発中のものです。

# 美少年の世界へと誘われるオンナたち

近頃、増えてきたとはいえ、全体の一割にも満たないと言われている女性ゲーマーの存在。そんなギャルゲーマーと美少年ゲームの周辺事情をちょっとレポート。

## コミックマーケット&インターネット

ゲームキャラにホレてしまったけど、ゲームで遊ぶだけじゃ物足りない〜、となれば、ファンがそれぞれに好きなゲームキャラをオリジナルの世界で遊ばせる、同人誌やネットの世界へGO！ ここ数年、ゲームキャラを扱った同人誌の数は急激に増え、日本最大の同人誌即売会「コミックマーケット」（通称コミケ）も、今夏はなんと3日間開催!! 自分の好きなキャラが、ゲームの世界を飛び出して、甘い恋の物語を描いたり、ギャグの世界でハジけたりと、同人誌ならではの自由な世界が楽しめちゃうのが特徴。もちろん、男性キャラ同志の恋を描いた、禁断の「やおいモノ」も数多くあり、どんなファンの要求にも答えてくれちゃう幅の広さが嬉しいの。同人誌とはいえど、クオリティは年々上がっているので、目が肥えた人でもきっとお気に入りの1冊が見つかるハズ！ また、インターネットでも、ゲームキャラを扱ったファンサイト（ホームページ）が続々登場。光栄の女性向け恋愛SLG『アンジェリーク』のファンサイトだけでも、その数250以上。創作やイラスト、オリジナルゲームなどに加え、ファン同士の交流を図るチャットやメーリングリストなどもあり、1か月後の電話代の請求にビビるほど、ハマることウケアイです。まずは検索エンジンで、お好きなゲームソフトを扱ったサイトがあるかどうか、調べてみてネ。




アンジェリークファンサイト
「夢見るころを過ぎても」
http://www3.big.or.jp/~m_pop/angelique/

## 美少年小説の草分け的存在『JUNE』編集部に聞いた永遠の美少年とは!?

'78年に創刊した美少年雑誌、『JUNE』は今年でちょうど20周年！ '78年と言えば、初のコミケが開催され、萩尾望都や竹宮恵子ら著名漫画家達が描いた美少年漫画が、一大ブームを巻き起こした記念すべき年。今回、20年という長い歳月の間、「美少年＝永遠の愛」というジャンルを追い続けてきた『JUNE』に、「美少年愛とは!?」について、直撃インタビュー!!

「最近では〝美少年〟とひと口に言っても、ずいぶんジャンルが細分化されましたね。雑誌の数も20年前と比べれば、信じられないほど増えましたし。美少年モノがこれだけ増えた理由としては、草創期の作品のクオリティが高かった事も大きいと思います。

男女の恋愛のパターンって普遍的で生々しいだけに、男性同士の恋愛のほうが面白い、という見方はありますよね。男性同士の愛のほうが、絆が強いというか、心の結びつきが強く感じられるんですよ。男性自身が少年漫画やゲームのキャラを見た場合、そこに〝友情〟を感じるかもしれないけど、女性が見た場合にはキャラ同志の〝固い絆〟を感じるんですね。

最近は流行とともに、ジャニーズ系の爽やかなキャラを好む作家、読者が増えました。ですが、描写的には以前よりもハードなものが多くなりました。昔は、受け身である美少年側に感情移入する女性が多かったのですが、最近は攻める側に感情移入する女性も増えています。

女性にとっての美少年愛というのは、一種のファンタジーなんですよね。女性と男性のいいところだけを抽出した理想像＝美少年、という事が、女性を魅了する理由だと思います。」（『JUNE』出版部・佐川俊彦氏）




●月刊 小説JUNE
●毎月25日発売
●780円
●マガジンマガジン

## 『卒業M』スタッフに聞いてみた！ 男性から見た美少年ゲームって!?

年々女性ユーザーが増えているゲーム業界だけど、男性ユーザーとの比率を見たら、まだまだ少数派なのが現状。とはいえ、少ないながらも精力的に、女性向けソフトを発表するメーカーだってあるのデス。そこで、今夏目玉の美少年出演ソフト、『卒業M』のプロデューサー、窪田正義氏に、「なぜ女性向けのソフトを発信するか!?」を直撃！

「男性ユーザーに比べたら、女性ユーザーが少ないと言われていますよね。実態を把握している開発会社は少ないのですが、ビジネス的に不利な場合を想定するだけのところが多いようです。でも実際は、女性のほうが、商品を育てる力や、口コミでの普及といったパワーを持っているんだと思います。

『卒業M』は女性の意見のみを反映させた作品になっています。例えば女性はゲームに痛快さよりもストーリー性も求める傾向が強いため、アドベンチャーゲームのシステムを採用しました。また、女性ファンの要望で、全シーンフルボイスになっています」

ちなみに窪田氏が『卒M』の中で一番お気に入りなのは加藤勇祐。理由は勉強がダメで大食らいだけど、スポーツは万能なとこが自分の学生時代とそっくりだからだそうです。

**卒業M 〜生徒会長の華麗なる陰謀〜**
●イースリースタッフ●PS●6800円



➡主人公の女の子は、行方不明になった兄を捜すため、男子校に潜入！ そこで知り合う3-Aクラスの5人組と謎を解くことに




➡それぞれに魅力的な5人の美少年と一緒に行動するうちに、いつのまにか恋が生まれて……!? 謎解き要素満載の恋愛AVG

# 美少年ゲームの密かな愉しみ



女性なら誰もが一度は憧れる「素敵な王子様」という存在。
芸能人で「王子様」と言えば、やっぱりミッチー!!
カッコ良くて優しくて、ちょっとキザで……
という王子様の必須条件を満たしているミッチーだけど、じゃあ、
ゲームの世界での王子様ってどんな方？
そんなワケで、女性が惚れちゃうゲームキャラ、探してみました!!

構成・文／佐々木麻里菜&編集部

# 耽美対決



「母さん、いっしょにこの星を取りもどそうよ」
## セフィロス
（ファイナルファンタジーVII　？？？？？歳）

ゴージャス過ぎる対決に勝負をつけるのが　ためらわれるけど、マザコンのセフィロスはマイナスポイントよね～！



「……ドラキュラ城は混沌の産物だ」
## アルカード
（悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～　推定400歳）

ここであえる

# 学ラン対決



「燃えたろ!!」
## 草薙京
（KOF'98　20歳）

ここであえる



「僕に会ったことを後悔した方がいいよ」
## 辰美
（ブシドーブレード弐　17歳）

人より長く学生生活を送ってると、さすがに学ランの着こなしにも味がでてくるもんですねぇ～。ってことで草薙君の勝利かな。

# 知性対決



「冷静に考えましょうね」
## 中本翔
（卒業M　誠龍高校3年生）

ここであえる

「バカの一つ覚えだな」
## 鑑　恭介
（私立ジャスティス学園太陽高校風紀委員）

ここであえる

知性派キャラと言えばメガネは必須条件。こういうタイプには理路整然と冷ややかな口振りでイジめられたいッ！

# カワイイ対決



「やったー!!火面ライター人形だ!!!」
## 田村浩平
（HOP　STEP☆あいどる　中学生　13歳）

ここであえる



「会えない日があると、僕寂しくて」
## マルセル
（アンジェリークシリーズ　推定年齢14歳）

ここであえる

無邪気な中に見え隠れするホンネにキュンときちゃいマス。お姉さま方はメロメロですがな。もう、何でも教えてあげるわよ～♥

# タフ対決

「ハアッ!!!」
## ファラン
（鉄拳3　19歳）

ここであえる



「まったく女ってやつは……!!」
## レオン
（バイオハザード2　21歳）

ここであえる

ファランの引き締まった肉体も捨てがたいし、恐れを知らずゾンビに立ち向かっていくレオンも素敵。守ってほしい!!

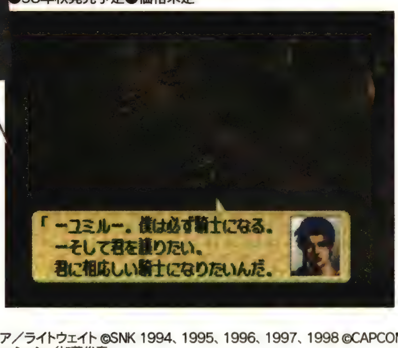
---

# これから要CHECK！美少年出演新作ソフト

グラフィックのクオリティがどんどんアップして、ますます美少年チェックが楽しくなってきた今日この頃。今後、アナタのココロをくすぐる美少年は現れるかしら!?

## オウガバトル3（仮）
●N64●クエスト●シミュレーションRPG
●98年秋発売予定●価格未定






➡重厚なシナリオに熱狂的なファンがつくシリーズ。今作では、主人公マグナス（男性）がローディス王国第三王子ユミル（当然男性）に対して、騎士としての永遠の誓いを捧げるという、女性ユーザーのハートをめった打ち！　なイベントがアリ。

## ファイナルファンタジーVIII
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●98年冬発売予定●価格未定






➡言わずもがなの超ド級RPG。前作で「セフィロス×クラウド」という不朽のカップリングを生み出したシリーズ最新作では、またもや想像をかき立てる美青年2人が登場！　対照的な性格のスコールとラグナ、どちらに人気が集中するのかも楽しみ。

# あなたの好みはどっち!? 美少年キャラ、なんでも対決

最近のゲームは美少年揃いで、女性ユーザーとしては嬉しい限り! そこで、さまざまなキャラたちを勝手に対決させてみました!! さあ、アナタなら、どっちに軍配を上げる!?

## キザ対決

炎の守護聖・オスカーと、平成のドンファン・謙司クンの対決。情熱的に押しまくられるか、爪の先までホメてもらうか……アナタはどっちがお好み?




「はい、あなたの謙司です」
**岩崎謙司**
(HOP STEP☆あいどる 18歳)




「お嬢ちゃんの全てを知りたい……」
**オスカー**
(アンジェリークシリーズ 推定年齢22歳)

## アツイ対決

昔はヒーローというと、アツいものだと決まっていたものだけど、最近はめっきり少なくなってしまいましたね、この手のタイプ。



「Chill Out!!」
**ショウ・アマバネ**
(バーニング・レンジャー 21歳)



「Wao!!」
**ヒート**
(Bust A Move 19歳)

## 苦悩対決

クラウドの精神崩壊イベントに涙した人多し。が、新作ソフトの主人公であるルシアンの暗い設定にも期待大。この勝負は引き分け?



「興味ないね」
**クラウド**
(ファイナルファンタジーVII 21歳)




「俺がお前の騎士になってやるよ」
**ルシアン**
(バッケンローダー 20歳)

## ザ・選外

美少年の枠からは外れちゃうけど、気になるあの方、あの人。ここでは、そんな「枠外美少年」???達を発表!

### 恋の手ほどきをうけたい美オジサマベスト3

1. **神宮寺三郎**
(探偵 神宮寺三郎シリーズ)
2. **ギレン・ザビ**
(ギレンの野望)
3. **三島平八**
(鉄拳3)

### ビキニの似合いそうな美アニキ3

1. **アドンとサムソン**
(超兄貴シリーズ)
2. **ジョー・ヒガシ**
(KOF'97)
3. **ガイル**
(ストリートファイターII)



←年齢のせいで惜しくも今回は選外になってしまった神宮寺氏。大人の魅力♥


RECRUIT
CM30秒では語りきれないので、この場をかりて、
とことん言わせていただきます。
リクルートとことんCM勝負篇
私って、旦那より勝負強い。
その才能は、ゲームの攻略で花開いた。
「また勝っちゃった」
ゲームを選ぶ・楽しむなら、
『じゅげむ』
その実力で有利な貯蓄、はじめてみた。
「また増えちゃった」
「まさか家が買えるとはねぇ」
マイホームを探すなら、
『住宅情報』
私のとことん、みんなの幸せ。
「あ、宝くじ」当たりそう。
もっと選べる、きっと広がる。リクルートの情報誌。
お金を上手に活かすなら、
あるじゃん
お得情報は「暮らし」も「心」も豊かにします。
「あるじゃん」は「得するお金の情報マガジン」。貯蓄や投資といった難しいマネーの世界の話を分かりやすく紹介するとともに、上手な買い物術や格安の旅行テクニック、安くて美味いお店の情報など日々の生活で得できる情報なら、なんでも載せちゃう情報誌です。もちろん日々の家計管理や節約術、貯蓄プランなども、人それぞれのライフスタイルに合わせてアドバイス。あなたのライフプラン作りのお手伝いをします。
「お金」はペットと同じです。愛情と関心を持って、面倒をみてあげればスクスク育って、期待に応えてくれるもの。一杯持っている人はもちろん、そうでない人もそれなりに、お金情報＝お得情報を集めたり、試してみたりすることで日々の暮らしは豊かになるだけでなく、楽しいものになるはずです。「いっぱい貯めて、いっぱい遊ぶ」これが「あるじゃん」流のマネー哲学。お金とのいい付き合い方、考え直してみましょうよ。
あるじゃん編集長　平原彰子
argent 得する「お金」の情報マガジン
あるじゃん
ボーナス活用プラン
マネープラン・クリニック
http://www.recruit.co.jp/

じゅげむ発

# DigiCube Channel






小松千佐子氏

魔法株式会社　制作プロデューサー。パソコン版の『花火職人になろう！』が初のプロデュース作品だそうです。物腰の柔らかい方でした

## 第8回～魔法株式会社の巻～

**なんと今回、このコーナー初の遠征。新神戸にある、魔法株式会社におじゃまして新作『花火』のお話を聞いてきた。東京～新神戸間、日帰り(往復7時間)はさすがに黒川さんもグロッキーでしたぞ**

### 細かいと言うよりも女性の繊細な感性を感じますね

**黒川(以下、黒)**:ゲーム業界って女性のプロデューサーやクリエーターの方がいそうでいなくて。今回はクリエーターの素顔と実際に出来あがった物の結びつきが凄く納得できる作品ですよ。ただし、そこには専門的な知識だとかそういう物が反映されているし、細かいと言うよりも女性の繊細な感性を感じますね。

**小松(以下、小)**:ありがとうございます。やっぱり企画段階でも女性には受けが良かったんですよ。社内の人間でも男性は「どうなん?」っていう人もいましたね。

**黒**:花火って、どう料理していくのか難しい素材ですものね。どんな風に思いついたんですか?

**小**:キッカケは別の者から「花火のゲームを作ろうかぁ?」って話がありまして。元々、花火は好きで感動して涙を流した事もあったり…、それぐらい好きだったんですよ。そのキッカケで花火の本を読んで、構造が凄く面白いと思いまして。今度は逆にこうやったらこんな花火が出来るんじゃないかって自分で色々イメージして、これをゲームにしたら新しいクリエイティブな楽しみができるかなと考えたんです。

**黒**:苦労された点はありますか?

**小**:光の表現ですね。花火が綺麗じゃないと面白くもナントもないと思うので、どうやったら人間は光を感じるのか?　というところから考えて、花火は煙に照り返しが当たってより明るくなるという結論になったんです。

**黒**:ゲームという、世の中でデジタルと言われているもので、伝統的な物を表現したというのがいいですね。職人が作る物をデジタル化して美しく見せていくのは、凄く斬新だと思います。

### デジキューブさんなら扱って頂けるだろうなと勇気を出して……

**黒**:お約束の最後の質問なんですが、デジキューブという流通に期待される物とか、かくあるべしとかありましたら御意見受け賜っております。

**小**:『花火』みたいなゲームって、新しいだけに、なかなか理解を得にくいところもあるんですよね。作る側も、売る側も従来型のゲームの方が安心という気持ちが少しあって。そういう意味でデジキューブさんのように、新しい層を拡大しようという勇気はありがたいなと思います。私も新しい物をどんどん作っていきたいので、是非とも今後、「デジキューブさんなら扱って頂けるだろうな」と勇気を出して開発して行きたいと思います。



⬅本当に花火がお好きな様で「どこの花火大会が一番好きですか?」といった話題で大盛り上がりでした



➡鋭い爪で黒川さんのスーツに酷い事をしようと襲いかかる謎のクリーチャー。社内はこのようなネコ型の生物80匹に占領されているそうだ



⬅女性陣を集めてもらっての花火に黒川さんもご満悦。この後、ハシャギ過ぎた黒川さんが、ドラゴン花火を口にくわえたまま……

## デジキューブおすすめ 近日発売タイトル

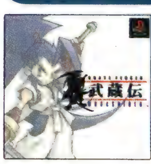
### スターオーシャン セカンドストーリー




▼PS
▼エニックス
▼発売中
▼6800円

SFRPG「スターオーシャン」の最新作。進化したバトル、1000種類にも及ぶアイテム、数十種類の技能！　全てが宇宙級スケールの壮大な冒険が始まる。

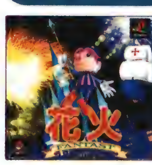
### Brave Fencer 武蔵伝




▼PS
▼スクウェア
▼発売中
▼6800円

スクウェアが誇るRPGのノウハウをそのままに、アクションというゲームの原点の楽しさがプラス。こんな凄いアクションRPGは初めてだ！

### 花火




▼PS
▼魔法
▼発売中
▼4800円

創作花火の美しさを競おう！　世界初の花火職人SLG。材料の星（火薬）の組合せはほぼ無限大。この夏はキミが作った花火大会で友達と盛り上れ。

### DIABLO




▼PS
▼エレクトロニック・アーツ・スクウェア
▼発売中
▼5800円

世界中のパソコンユーザーを虜にした本格派RPGがPSで登場。PS版では通信不要で2人同時プレイ可能。協力プレイ、アイテム交換が熱いぞ。

第1期
45巻
続々刊行中




ANNIVERSARY
45th
Shotaro World

# 著者が想いを込めて21世紀に遺す、新編集
# 石ノ森章太郎自選集



石ノ森章太郎(いしのもり・しょうたろう)
1938年1月25日、宮城県登米郡中田町石森に生まれる。本名・小野寺章太郎。高校在学中に「二級天使」でデビュー。SFから時代物、ヒューマンドラマまで、ジャンルや読み手を限定しない創作活動でマンガの枠を拡げた。1971年から放映され、空前の変身ブームを巻き起こした「仮面ライダー」シリーズの原作者としても知られ、監督・プロデューサーとしても活躍。代表作に「サイボーグ009」(第7回講談社児童まんが賞)、「佐武と市捕物控」(第13回小学館漫画賞)「HOTEL」「マンガ日本経済入門」(第33回小学館漫画賞)などがある。晩年は文化活動にも携わり、日本テレビ放送網番組審議会委員、(財)水と緑の惑星保全機構評議員、太陽の会理事長、上田市立マルチメディア情報センター名誉館長、(社)日本漫画家協会常務理事、みやぎ夢大使、マンガジャパン代表世話人などを兼任した。1998年1月28日没、享年60歳。没後、紫綬褒章を受章。また、氏の全作品に対し、日本漫画家協会賞文部大臣賞、手塚治虫文化賞特別賞が贈られた。

**Shotaro World 発行スケジュール**

1998年
【2月末】
くノ一捕物帖(1)
馬がゆく!(2)
怪人同盟(全1★)
【3月末】
くノ一捕物帖(2)
馬がゆく!(2)
ドッグワールド(1)
【4月末】
馬がゆく!(3)(4)
ドッグワールド(2)
がんばれロボコン(1)
【5月末】
馬がゆく!(5★)
ドッグワールド(3★)
がんばれロボコン(2★)
流れ星五十三次(1)
【6月末】
流れ星五十三次(2)(3)
サイボーグ009(1)
宇宙鉄人キョーダイン(全1★)
【7月末】流れ星五十三次(4★)
サイボーグ009(2)
アマゾンベビイ(1)
【8月末】
サイボーグ009(3)
アマゾンベビイ(2★)
宮本武蔵(1)
【9月末】
サイボーグ009(4)
宮本武蔵(2★)
九頭竜(1)
【10月末】
サイボーグ009(5)
九頭竜(2、3★)
イナズマン(1)
【11月末】サイボーグ009(6)
イナズマン(2)
鉄面クロス(全1★)
【12月末】
サイボーグ009(7★)
イナズマン(3)
鉄面探偵ゲン(1)
大江戸医聞　十八文(1)
1999年
【1月末】
イナズマン(4★)
鉄面探偵ゲン(2★)
大江戸医聞　十八文(2)
【2月末】
大江戸医聞　十八文(3★)
龍神沼(全1★)、
秘密戦隊ゴレンジャー(1)(2★)
※★印は、完結巻です。

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
東京都中央区銀座8-4-17
0120-169-005

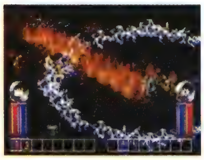


DigiCube
ゲーム買うなら、コンビニだ。
君をゲームの中だけじゃなくクラスのヒーローにするお知らせです。
BRAVE FENCER
武蔵伝を買うと
MUSASHIDEN™
FINAL FANTASY VIII™がついてくる。
ファイナルファンタジーVIII
体験版
ELEVEN
FamilyMart
sunkus
サンクス
で。
アクションRPG
Brave Fencer 武蔵伝
好評販売中
6,800円
©1998 スクウェア
BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN
SQUARESOFT
FINAL FANTASY VIII
体験版付

## デジキューブ 最新ラインアップ




世界的RPGが、
ついにコンビニに上陸!

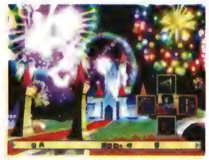


**DIABLO**
RPG
**好評販売中/5,800円**






つくってわくわくあげてびっくり!
世界初、花火シミュレーションゲーム。

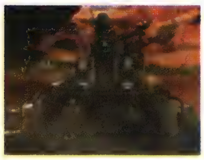


**花火**
シミュレーション
**好評販売中/4,800円**






アドベンチャーゲーム新時代!
今度のテーマは「人類の未来」だ。

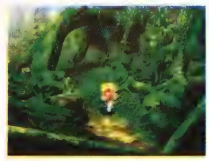


**OverBlood 2**
アドベンチャー
**好評販売中/6,800円**






これが本当の新世代RPG!デジキューブに
ついにエニックス作品初登場。



**スターオーシャン
セカンドストーリー**
RPG
**7月30日販売開始予定
6,800円**






**影牢 ～刻命館 真章～**
アクション
**好評販売中
5,800円**






**季節を抱きしめて**
アドベンチャー
**好評販売中
4,800円**






**私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES**
対戦格闘
**7月30日販売開始予定
6,800円**



| | | |
|---|---|---|
| **プレイステーション** | パラサイト・イヴ | スーパーライブスタジアム |
| ダブルキャスト | 牌神2 | グランツーリスモ |
| '98 甲子園 | 金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～ | チョコボの不思議なダンジョン |
| XI [sái] | REBUS | ロックマンDASH ～鋼の冒険心～ |
| 双界儀 | ファイナルファンタジーV | 加藤一二三 九段 将棋倶楽部 |
| FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 | 将棋最強2 | ファイナルファンタジー VII インターナショナル |
| 探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに | CLOCK TOWER GHOSTHEAD | モンスター ファーム |
| クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～ | ブシドーブレード弐 | みんなのGOLF |
| ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 | DEAD OR ALIVE | **セガサターン** |
| 麻雀倶楽部 | 立体忍者活劇 天誅 | プロ野球チームもつくろう! |
| パワーステークス2 | ゼノギアス | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 |
| 電波少年的ゲーム | チョロQ3 | |

### 最新ゲーム情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ!

**SKY PerfecTV! チャンネル215**
デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集をON AIR!

**SKY PerfecTV! デジキューブ FAX BOX**
FAX番号:東京(03)3662-2200/大阪(06)411-1700
アクセスコード:日本語1#
英語2#(→for English Guideance)
チャンネル番号:215#
※通話料金はご利用者の負担となります。
今、FAX BOXにアクセスすると、Pメールが使えるケンウッド社製最新PHSが当たるキャンペーンを実施中。

**DigiCube ホームページ**
http://www.digicube.co.jp



**送料わずか200円。
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。**
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。
**フリーフォン 0070-80-7080**
受付時間:平日・土曜13:00～21:00/日曜・祝日10:00～18:00
(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●通信販売の対象商品は、「Brave Fencer 武蔵伝」「双界儀」「パラサイト・イヴ」「ブシドーブレード弐」「ゼノギアス」「スーパーライブスタジアム」「チョコボの不思議なダンジョン」「ファイナルファンタジーVII インターナショナル」コンビニ専用商品「ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部」「麻雀倶楽部」「パワーステークス2」「牌神2」「ファイナルファンタジー V」「将棋最強2」「電波少年的ゲーム(SS)」「加藤一二三 九段 将棋倶楽部」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。(地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株)城南店気付 大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)

# 「勢いとノリだけは殺さないように、それだけを考えて作りました。」(吉本)

## 理屈抜きのゲーム性を大事にして作った

——『武蔵伝』も発売から2週間経ったんですが、非常に楽しいゲームになってますよね？ ノリがいいというか…

**吉本** 最近ゲームらしいゲームが少なくなってるじゃないですか。例えば家でやって考えて、学校で友達と一緒に「どうやるんだろう」って話したりする雰囲気が、最近のゲームにはないかなぁ。『武蔵伝』はそこを目指したってのがありますね。

**小川** 理屈で固められたゲームをどれだけの人が本当に理解してやってるのかわからないんですけど、自分がそういうの結構苦手なんで。わかりやすくて面白ければいいかなと思いまして。

——ムサシ自身もあまり考えてないですよね。なぜ自分がこの世界にいるのか？ とか。

**小川** とりあえず、踏んづけとくか！ ですからね。

**吉本** 前向きなんだか、何も考えていないんだか…。勢いとノリだけは殺さないように、それだけを考えて…(注①)

**藤本** それだけかい！

**一同** 笑



⬆ムサシは考えるより先に行動に出る。単純明快リアクション!!



**兵士バラニック** 帝国にさらわれた人物のひとり。城の兵士

## 何でも出来ることから生まれる面白さ

——ゲーム性という点で「面白さ」の表現も難しかったと思うんですが？

**小川** 何でも出来るようにしようとしましたからね。イベントもただのお使いにならないように。細かいギミックをたくさん入れたりしました。(注②)

——それをプログラム上で実現するのは大変ですよね？

**下野** 楽しいのはわかるんだけど、入れるの大変だったんだから…、おかげでいらんバグは増えるし…それがギリギリまで続きましたからね。

**小川** 一つ入るとそこからまた夢が広がって…ねぇ？

**下野** 僕、スケジュール管理もやってるんですよ。「あの、それ入れると容量もきついし、スケジュールも…」って。面白いのはわかるけど…

**一同** 笑

——声を入れようっていうのもその辺りからアイデアが？

**吉本** 最初は声を入れるつもりなかったんですよね。渋々だったんですけど、いざ入れてみると、こんなに違うのか！ ええやん！ と、コロッと変わりましたね。(注③)

——「いくぜっ！」って言われると、「いこうかな？」って思いますよ。(注④)

**一同** 笑

——特にお気に入りのキャラっていらっしゃいます？

**吉本** リーダーズフォース。最初はホントの脇役だったのに、いつの間にかあんなに成長してくれて。

**小川** 意外な成長だったよね。

**藤本** あの3人はかなり笑かしてくれます。

**吉本** そういう意味では、あの3人が最も『武蔵伝』らしいキャラかもしれない。

——シーンごとに視点が固定されるのも、最初に話があった「ゲームらしさ」の話から出てきたんでしょうか？



**パン屋ジャム** ふっくらパン屋ブレッドの、元気な看板娘

武蔵伝



**ホワイト牧師** アミヤクイ村の教会を守る、穏やかな牧師



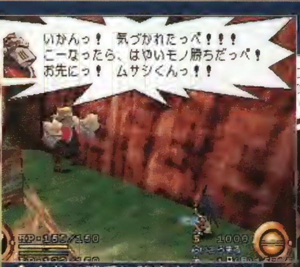
**占い師ギアラ** コギャルな占い師。ムサシにヒントをくれる

### ①『武蔵伝』のキャラクター性

この作品の中ではオーバーと思えるほど、登場するキャラクターの性格が表現されている。主役であるムサシはもとより、敵キャラ、味方キャラ、村の住民にいたるまでかなり「わかりやすい性格」。特にしゃべり方は各キャラごとに特徴的になっており、時には笑いを誘う。

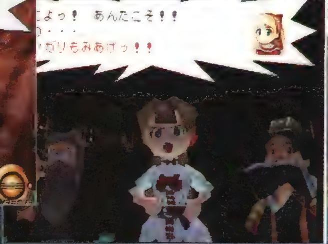
⬇アミヤクイ村の村人たち。なんだかのんびりした人ばかり…






⬆自分で勝手に秘密をしゃべってしまい、勝手に怒るボルドー

⬇おしとやかなお姫さまのハズが序盤から爆弾発言





⬆司祭のハーチノスは、なぜかおネエ言葉でしゃべる

新連載

# 元宮秀介のメディアウオッチ

## プレイステーションのある暮らし

# 第1回 ゲームはどう変わるんだろう？

### 机の上に溢れるキャラクターグッズたち

机のまわりにお気に入りのキャラクターグッズやフィギュアを並べる習慣、あれはいつぐらいから流行りはじめたのだろう？今ではたとえば出入りしている出版社、取材で訪れた企業などあちこちの場所で、グッズがズラリと並べられた机を見ることができる。

僕は、そうしたグッズを眺めるのが好きだったりする。グッズたちは何もしゃべらない。だけど、その持ち主が過去に見ていたテレビ番組や、持ち主の意外な趣味などを饒舌に語っている。まるで、他人の部屋に入り込んで本棚やCDの棚を覗き見しているような興奮があるのだ。

かくいう僕も仕事場の机のまわりに、キャラクターグッズをたくさん並べている。鉄腕アトム、ヒゲオヤジ、ゴジラにガメラ、そしてポケットモンスター……。もちろん心から好きといえるキャラクターたちばかりだ。おまけに携帯電話のストラップには、パラッパくんをぶら下げている。

身の回りをお気に入りのグッズで固める理由は、人それぞれだろう。単に可愛らしい小物が好きだからという人もいるだろうし、モノを集めることが好きという人もいるはずだ。

じゃあ僕自身は……と考えていると、ふと気がついた。なるほど、どうやら、リラックスのためだと思えてきたのだ。仕事に煮詰まったとき、あるいはリラックスしようと心がけているとき、自分では気づかなかったけれど、自然と手はグッズ類に伸びているようだ。確かにグッズに触れていると、ほんのつかの間だけど、イヤなことを忘れることができる。それどころかグッズを並べる場所も、ちょうど視線の高さと同じ位置、つまりふとした拍子に目に入るようにしているようなのだ。

それが無意識にしろ、意識的にしろ、同じような思いを抱いている人は多いのではないだろうか。机のまわりにお気に入りのグッズを並べるのは、お香やガーデニングに代表されるリラクゼーションのまた別の形なのだろう。

いずれにしろ、深く感じいるのは、10年前を振りかえると、誰も今のように、こんなにもたくさんのグッズを机の上に並べていなかったということだ。その変わりようにしみじみと驚かされる。

### 時間と共に変わるメディアと人の関係

10年前と比べて変わったといえば、僕は音楽を思い出す。

かつて音楽とは、「鑑賞」されるものだった。誰もが真剣に音楽に耳を傾けていた。A面からB面の終わりの曲まで、それこそなめるように聴く。活字が好きだった僕はそれでも飽き足らず、アーティストの伝記本なんぞを読みこんでは、アルバムをさらに味わい深く鑑賞したものだった。

音楽を丁寧に聴きこむ習慣は、往年のオーディオブームとも密接な関係があるだろう。レコードの盤面についた細かなゴミを丹念に取り除き、スピーカーの位置を調整し、そうっと針を落とす。その一連の作業は、神聖な儀式のようですらあった。

ところが今や音楽は多くの人にとって、カラオケで最新ヒット曲を歌いこなすための



元宮秀介 Shusuke Motomiya

1969年12月22日生まれ。
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター、編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。『ポケモンカードファンクラブVol.5』メディアファクトリーより発売中

「予習」だったりする。B'zのベスト盤『Pleasure』が日本最高記録の500万枚を突破しそうなくらいに売れているのは、そのためでもあるはずだ。

　僕は今の音楽はダメになったと言いたいのではない。メディアと人のかかわりは、時間と共に変わるものなのだなあと感じるのだ。

　ファミリーコンピュータ登場から、およそ12年。テレビゲームが多くの人々の生活に欠かせない存在となりつつある中で、ゲームそのものはどう変わっていくのだろう?

## デコトラに思う、ゲームが変わるとき

　最近はプレイステーションの『爆走!デコトラ伝説』(ヒューマン)を楽しんでいる。はじめは映画『トラック野郎』シリーズからヒントを得た企画モノだと思っていたけれど、ひと言では言い表せない不思議な魅力があることに気づいてきた。僕は般若の面や昇り龍をよしとするセンスが嫌いなのだけど、遊びこむにつれ、その世界の良さがジワリジワリと理解できてきた。コテコテというか、正統派というべきか、レース中に高らかに鳴り響く演歌のBGMを体に浴びていると、美意識が狂ってきて、般若や龍の類がやけにキラキラと輝いて見えてくる。トラックの改造をするときも、もっとくどく、もっと派手にと、男くささばかりを追求したくなるのだ。

　それはさておき、僕が『デコトラ伝説』を最も気にいった理由は、そのプレイ時間の自由さにある。1レースは、およそ5分。その後にトラックの改造をしたとしても、合計で10分間にしかならない。忙しい日々が続いても、この短さなら、安心して再挑戦ができる。何よりやめたいときにやめられる気楽さが嬉しい。

　こうした遊び手のライフスタイルを熟慮したゲーム設計こそが、わかっているなあ、という感じだ。おかげで最近は眠る前の1デコトラが、毎日のささやかな楽しみになっている。

　僕はゲームを購入するときの目安として、そのゲームが1プレイに要する時間を重視している。1時間以内のプレイで満足できる、さらにいえば、その短い時間の中でお腹いっぱいの気分にさせてくれるゲームがいいのだ。数十時間のプレイのはてに、カタルシスが味わえるロールプレイングゲーム。3分間のプレイで十分に熱くなれるパズルゲーム。どちらも楽しいけれど、短い時間の中で濃い遊びができて、さらにずっとずっと遊びこめる、遊び手のライフスタイル次第で好きなようにプレイできるゲームにもっとたくさん登場してほしい。

　次にゲームが変わるチャンスは、家庭用ゲーム機と携帯型ゲーム機との連携にあると思う。異なるゲーム機同士でゲームデータの交換を可能にし、時間と場所を選ばないゲームプレイを実現する構想だ。興味深いことに、SCE、任天堂、そしてセガと、3大ゲーム機メーカーがほぼ同じ展開を掲げているのだ。どのメーカーが成功をするのか、それは現時点では神のみぞ知る。だけど、このプランこそがゲームの未来を担っていることだけは間違いない。



# グッズを並べるのは リラクゼーションの別の形





写真/早崎太郎
撮影協力/メディコムトイ



ナイツ

This is COOL


G連くん

# SATURN LIFE

第二部・G連の野望

## セガール&アンソニーも驚愕！ セガCMスペシャル…の巻

**6月19日から放映されている、セガの企業広告「とある街の声」編。あまりにセンセーショナルな内容に、多くの人が仰天したハズ。「何それ？」って人は、さっそく読むべし！**

### 巷で話題沸騰！「変わった」セガの企業CM

深夜、TVから聞こえてきた小学生の声。「セガなんてだっせーよな！」「プレステの方がおもしろいよな！」…これがセガのCMだと知ったとき、多くの人は驚きを隠せなかったはずだ。なぜなら、本来CMとは「自社製品の優位性を、消費者にアピールするためのもの」だから。従来の常識を覆したこのCMを「まだ見たことがない」という人のために、誌上で完全再現！ はたしてセガの明日はどっちだ!?

### 変化はここから始まった？「人生は退屈だ」シリーズ






➡ドリームキャスト発表の5月末から放映。「タイクツ箱」に入った人々が叫ぶ…「セガー」

## 最近のCMの謎について またも セガPRチーム・平野さんに聞く！

**先月もご登場いただいた、セガ、プロモーション部のデストラーDE平野氏に、湯川専務のCMについての疑問をぶつけてみた！**

### Q1 なぜこのようなCMが誕生したの？

セガのCMであるにもかかわらず、ライバル社の製品を誉めるわ、自社役員がボロボロになるわと、踏んだり蹴ったりな内容の本CM。はたしてどのような意図で制作されたのだろうか？

**「家庭用ゲーム機市場においては、セガの苦戦が報じられています。自社の現状を過大評価せずにきちんと公言する姿勢は、企業広告として誠意あるひとつのあり方だと考えています。同時にこのCMは、現状がどのようなものであろうと『ドリームキャスト』発売によって市場を席巻できるという、セガの確固たる自信の表れでもあります」**

### Q2 湯川専務ってどんな人？

ずいぶんと演技派の湯川専務。本当にセガの専務なのだろうか？

**「本名は湯川英一（ゆかわひでかず）。(株)セガ・エンタープライゼス専務執行役員です。ソフトライセンシーへの顔として、渉外役を担当しています。以前セガを代表するTOY商品『ロボ・ピッチャー』のCMに出演した経験があります。それが決め手となり、今回のCMの主役に選ばれました」**

### Q3 今後のCM展開はどうなるの？

湯川専務を主役としたCMは、今後も放映されるのだろうか？

**「はい。『湯川専務シリーズ』として、今後も続編がオンエアされる予定です。湯川専務が一旦はどん底に落ち、悩み、苦しみつつも、再び立ち上がるまでの様子をドラマ仕立てでお送りします。必死で立ち上がっていく湯川専務とセガのこれからに、どうぞご注目ください」**



デストラーDE平野氏

⬆「このCMはドリームキャストに対するセガの自信の現れです」と語りつつ、ニコヤカにパッドを持つ平野さん

## キミは見たか!? 日本中を震撼させた(?)セガのCMを!!

### 誌上完全再現 セガ企業広告「とある街の声」編

主演：湯川専務
共演：近所の小学生
恐い人 他




ナレーション「その日セガ・エンタープライゼス専務湯川英一は、驚くべき街の声を耳にした」




小学生A「セガなんてだっせえよな！」小学生B「プレステの方がおもしろいよな！」



社員に問いかける湯川専務「そうなのか？」



視線をそらす社員たち 失望の湯川専務「なんてこった」



傷心の湯川専務「停めてくれ。一人になりたいんだ」




「プレステの方がおもしろいよな！」あの声が耳から離れない…




荒れる湯川専務「ウォー」




酔って歩く湯川専務「ウィック」




恐い人「痛いな、おっちゃん」恐いもの知らずの専務「うるさい！」



恐い人「ごめんなさいやろ！」



専務を出迎える湯川夫人「お帰りなさ…！どうなさったの」




ナレーション「立つんだ、湯川専務！」

# せがた三四郎、大人気街道驀進中！

## ついに せがた三四郎プライズ出現！





⬅⬆急遽リリース決定！のせがたプライズ、Tシャツ＆ぬいぐるみ。8月からUFOキャッチャーで入手可能に！さっそくゲーセンへ走れ！

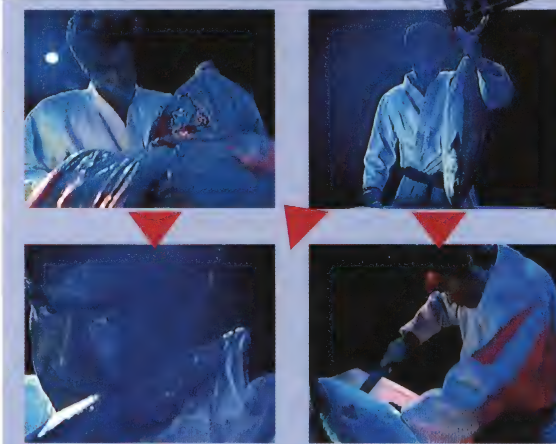
## 巷の心配どこ吹く風！まだまだセガサターン、シロ！

巷がドリームキャストの話題で浮かれようとも、ひとり我が道（サターン道）を歩み続ける漢（おとこ）、せがた三四郎。ドリームキャストが発売されたら引退？なんて心配をよそに、新作CM『ディープフィアー』に登場！またもお茶の間人気をがっちりキープ。ついにはオリジナルグッズのリリースも急遽決定！まさにとどまるところを知らない、せがた人気。彼がいる限り、サターンは不滅だ！

## さらに！せがたグッズ、発売決定！

上で紹介したのはUFOキャッチャーの景品だが、さらに、一般販売用のグッズも続々登場！これらをいちはやく購入するチャンスがあるぞ。8月2日、3日の2日間、東京ビッグサイト第1ホールにて行われる「東京キャラクターショウ」がそれ。Tシャツ、テレカ、どら焼き、柔道着など、商品はバラエティ豊か。せがたファンはぜひ足を運ぼう！

## せがたCM第18弾！『ディープフィアー』編





⬆夏にピッタシ！ヒンヤリ涼しい深海ホラーのCMは、せがた＝藤岡氏自ら魚をおろし、活け造りに！

要チェック！

⬇全てのCMが見られるホームページもチェック、シロ！



せがた情報満載のHP

http://www.sega.co.jp/sega/saturn/346/

## 特報！ ついにアイツが走り出す… ドリームキャストにSONIC登場!!




⬆ニヤリと笑うソニックのシルエットが今回のキービジュアル

## 『ソニック・アドベンチャー』発表会のお知らせ!!

重大ニュース！なんとドリームキャストで『ソニック・アドベンチャー』の発売が決定！ゲーム内容などの詳細は、8月に行われる発表会で公表されるとのこと。入場無料・先着順で誰でも入場可能。入場者全員に、ここでしか手に入らないお土産も用意してあるとか。これはもう、親を質に入れても行かなくては！（無料だっちゅーの）

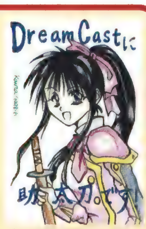
※急遽復活したソニックチームHP（http://www.sega.co.jp/sonicteam/）では、中さんのコメントが。必見！

### 「SONIC Adventure 制作発表会」

日時：1998年8月22日（土）
第1回 10:00開場／11:00開演
第2回 13:30開場／14:30開演
※イベント内容は2回とも全く同一のものです。
場所：東京国際フォーラム ホールA（有楽町）
入場無料（チケット不要）

## SATURN FAN CLUB

先月の祈りが天に届いたのか、サターンライフ宛にカラーイラストが続々と送られてきた！あまりの嬉しさに、担当ライターは3日3晩眠れなかったとか。さあ、みんなでハガキを送って担当ライターを寝不足にしよう！




⬆大阪府岸和田市のP.N.海羅さんから。ありがとー！

### 今月のプレゼント

**1** 『プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション』 1名様
提供／セガ



好評の「なりきりモード」がパワーアップした最新版

**2** バーチャルフティックス 1名様
提供／セガ・トイズ



サッカーワールド杯公式マスコットの育成ゲーム

今月も魅惑のプレゼントをご用意！ご希望の方は、官製ハガキに欲しい賞品の番号を明記の上、「サターンライフ9月号」係まで。締切は8月29日の消印有効です。

# SEGA NEWS HEADLINE

## ■サクラ大戦歌謡ショウ 日替わりゲスト出演決定！

来たる8月11日(火)から16日(土)の6日間、東京厚生年金会館で行われる「サクラ大戦　歌謡ショウ」に、ゲストの出演が決定！『サクラ大戦2』のゲーム中に登場するキャラクターの声優さん達が日替わりで登場する。気になる出演者・出演日は右表のとおり。お目当てのゲストの出演日をチェックして劇場へ行こう！

**サクラ大戦歌謡ショウ　ゲスト出演者**

| ゲスト名 | 8/11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 劇中の役名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 中嶋聡彦 | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | 泥棒(ゲームには未出演) |
| 千葉　繁 | × | × | ○ | × | ○ | × | 「少年レッド」の弁士 |
| 岡村朋美 | × | ○ | × | × | ○ | ○ | 藤井かすみ（三人娘） |
| 氷上恭子 | × | ○ | × | × | ○ | ○ | 高村　椿　（三人娘） |
| 増田ゆき | × | ○ | × | × | ○ | ○ | 榊原由里　（三人娘） |
| 松野太紀 | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | 丘　菊之丞（薔薇組） |
| 矢尾一樹 | × | × | × | ○ | ○ | ○ | 清流院琴音（薔薇組） |

## ■太正浪漫堂「真宮寺さくら誕生記念週間」のお知らせ

池袋GIGO５Fにオープンした「太正浪漫堂」では、7月25日から8月2日までの一週間、真宮寺さくらの誕生日（7月28日）を祝してイベントを行う。内容は、①期間中、大正ロマン堂の商品をお買いあげ頂いた方には、大正浪漫堂スタンプを２倍捺印。②OVA「桜華絢爛」から真宮寺さくらのセル画を抜粋し、店内に展示。③店内では誕生日の雰囲気を演出。④誕生日らしい特別商品も登場予定。以上の４点に加え、風呂敷や万年筆といった新商品の発売が決定している。サクラファンは絶対に見逃すな！

## ■『シャイニング・フォースⅢ』プレミアムディスク(仮)プレゼントキャンペーンのお知らせ

RPG３部作の連続リリースという新しい分野に挑戦した大作「シャイニング・フォースⅢ」。9月24日の「シナリオ3」発売を記念して、応募者全員にプレミアムディスクをプレゼントするキャンペーンを実施。このディスクは、秘蔵ムービーや設定イラスト集が見られるだけでなく、分岐を自由に設定できるセーブデータ生成機能や、敵ボスオンパレードのスペシャルバトルが遊べたりと、充実した内容になっている。応募方法は欄外を参照のこと。詳しいお問い合わせは（株）セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター（フリーダイヤル0120-012-235）まで。



シャイニングフォースⅢプレミアムディスク
【キャンペーン期間】9月24日から11月30日まで　【応募方法】「シナリオ1」～「シナリオ3」各ソフトの取り扱い説明書にある三角印３枚すべてを集めてハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、〒144-8691　東京都蒲田郵便局　私書箱35号（株）セガ・エンタープライゼス「シャイニングフォースⅢ」プレミアムディスクプレゼント係までお送りください。

賛否両論連載 ワンぺでポケカメ

# ポケットカメラ電撃作戦 PokeCame

◎構成・文／のバス釣りNO.1　◎CG製作／山猫有限会社　©1998 Nintendo




夏休み特別企画
ビーチdeポケカメ



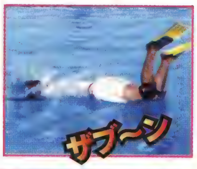
GBファイター

ゲームは一日一時間、フラれてカラ元気！ファイターだ!! ところでみんな、楽しい夏休みが始まったネ。夏と言えば、海！と言えば、水着！と言えば……ファイヤー!! これはもぉ〜、ガマンできないゾ。よ〜し、今回は水中で遊べるポケカメを作ってみよう！作るんだ!!

## イザ出撃!!



⬆水中に潜行し、目標に接近！「お嬢さん、撮らせてもらうゼ！」



⬇準備オッケー、いざチン入!!乱暴に飛び込んでも完全防水だからダイジョーブ

ザブ〜ン

## 写犯!!





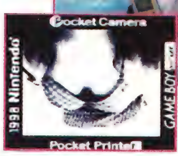
⬅にわかアラーキーぶりを発揮。水着むしゅめを撮りまクレ！

## 浮上!!

ザバ〜



大成功!?










注！いろんな意味で大変キケンなので、よいコのみんなはマネしちゃダメだぞ！

今月のシッポリニュッポリメカ！

## ポケカメマリナー

これが、6月下旬にファイター秘密工房よりロールアウトした完全防水型ポケカメ、その名も「ポケカメマリナー」ダ!!

ヨシ!!新兵器の登場ダ!!



### 市販のGBポケット用ケースを改造！

ベースは、ホリ電機より2980円で発売中の「ぱっくんポケット」。ポケカメを装着したままケースが閉じられるように、上部、背面をカット。代わりに伸縮自在なレジン製の膜を接着！

注：「ぱっくんポケット」は生活防水仕様。水中での使用はできません。

### 耐水パテで完全防水化！

カメラ部分にはゴム膜を被せ、各所のスキマは日曜大工ショップで購入した耐水パテで念入りにコーキング！コレで水なんてヘッチャラ！




### 水中モーターで自走式にも！

目標に警戒されて近付けない場合は、懐かしのマブチ水中モーターを装着。酸素魚雷よろしくブチ込んでヤレ！その際はセルフタイマーのセットを忘れずに！



### めんどくさがり屋さんはコレでもOKダ!!

改造なんてめんどくちゃ〜い、ってキミは、ただ単に透明ビニール袋に入れてヤるだけでもOK！口をしっかりシバればそこそこイケるゾ。

注！これらの改造を行って、何らかの損害が生じても当方は一切関知しません。当然、メーカー保証もきかないので各自の責任でヨロシク！

# 今月のテーマ 水中戦用ポケカメ地獄変

ビーチだぜ！






### まさに人工楽園！ワイルドブルーヨコハマ

夏だ！海だーッ!! と言っても実は現在（7月上旬）、海開きはマダだった！そこで今回は年中常夏！で大人気の室内ウォーターパーク、ワイルドブルーヨコハマさんにお邪魔したトヨ。



### 作戦開始！まずは目標をサーチ!!

GB用魚群探知器を発動。ビーチのお魚ちゃん達（むしゅめサン）の密集度の高いポイントを探せ！






ポケットソナー
バンダイ　14800円
GBを本格的魚群探知機にするイカすアイテム！「魚群」「深度」「地形」を探知可能。さらに充実のお魚図鑑やミニゲーム付き。　©BANDAI 1998




### ターゲット決定！

ワレ、目標、発見セリ！
…そろそろアレの出番かナ？



注！「ポケットソナー」は、こんな風に使うものではありません！

ファイターからキミへ

**夏休みには絵日記を！**

夏休みもあと30日余り、ポケカメのメモリもちょうど30枚。一日一枚の絵日記なんて悪くないんじゃないかナ？そこで！キミたちのひと夏の思い出を記したポケカメ絵日記大ボ集!!ポケプリでプリントして送ってクレ!!もちろん、その他の作品も大歓迎！

## 読者の広場

投稿募集中！

Ⓟあんポンたん




Ⓟ菊池康夫



さ〜て、今月は仙台の菊池クンのお便りから紹介。ホントは7月号のクソゲーハンター特集宛のお宝自慢なんだけど、全部ポケカメ写真なのダ。レアなブツがキレイに撮れてるゾ！こんな使い方もいいねェ。ボクもマネしちゃおっかナァ〜。




次！漫画家のねこぢるサンがお亡くなりになった日に届いた（？）因果な作品を紹介。ギャー！怪奇・猫人間か？これは兵庫県のP.N.あんポンたんさんの作品。消しゴムテクでウマく合成できてるゼ！

## プレゼント！

今回、撮影にご協力いただいたワイルドブルーヨコハマさん。泳げる、遊べる、ボディボードも出来る！とヨイ事づくめでボクも大マン足！ご厚意により、ペア招待券をいただいたので、10組の読者にプレゼントしちゃうゾ！官製ハガキに当ページへの意見感想を記入し、じゅげむ編集部「ポケカメ」係まで応募せよ！同時に作品を投稿すると当選率アップするかもヨ？

⬇コレが招待券ダ！ナイス、オイッス、ワイルドブルーッス！とアンディ・フグさんも燃え燃え！




ワイルドブルーヨコハマ
INFORMATION 045-511-2323
http://wildblue.webcity.ne.jp/

**次号予告!!** ななななななんと！ついに念願かなってファイター憧れの「あの人」が登場!! その超速テク＆人気の秘密にポケカメで迫る!?予定。それではマタ来月！合言葉は**レッツ・ポケカメ!!**

まるごとコナミ情報マガジン

# こなみパラダイス Vol.7

梅雨明け前からやたらと暑かったこの夏。気分だけでも一足先に秋へってことで、今回のチョイスは『ブリーディングスタッド2』。今から秋のGⅠに思いを馳せるのは、ちょっと気が早い…かな？

## ひと足お先に秋競馬研究『ブリーディングスタッド2』発売!!

コナミが放つ競走馬育成シミュレーション『ブリーディングスタッド』。シリーズ2作目となる今回は、前作から大きくパワーアップされている。

まず最初に気づくのは、そのグラフィックの美しさ。ゲートやスタンド、トラックの内側など細部に至るまで描き込まれたポリゴンの競馬場の中で、生き生きと走り回る競走馬たち。厩舎や牧場もポリゴンで描かれ、四季折々の情景を楽しませてくれる。また、レースの実況もラジオたんぱの宇野和男氏と檜川彰人氏をむかえ、本物の臨場感を味わうことができる。

もうひとつの特徴は、秘書と牧場長を自分で選べるようになったこと。秘書も牧場長もそれぞれに個性があって、アドバイスも変わってくる。自分にあったパートナーを選ぶのが、強い馬を育てるためのポイントになるかもしれない。もちろん、気になるデータは98年度の最新版。重賞レースだけでなく、地方競馬の指定交流レースも合計29レースと多彩だ。凱旋門賞など海外の一流レースに挑戦するチャンスもあるから、腕に自信のある人はトライしてみよう！

## 開発者インタビュー

### 『生まれ変わったブリスタを見て下さい』


開発部長
萩原 徹氏

今回『ブリスタ2』を作るにあたって、前作からの大幅な見直しが図られました。ユーザーアンケートなどに寄せられた不満や希望などをもとに、完成度のアップを目指しています。開発は、苦労の連続でしたね。たとえばグラフィックひとつ取ってみても、クオリティは落とせないしデータの読み込みは速くしないといけないし、3000頭強のデータを処理しないといけないし。18頭立ても大変でしたよ。なにせ、馬と騎手のモデルがそれぞれ18体ずつ必要になるわけですからね。でも、そのかいあって、かなりいいものに仕上がったと思います。アニメーションも、前作では12フレームだったのが今回は15フレームが実現できているので、かなりスムーズに見えるんじゃないでしょうか。


メインプログラマー
山本耕司氏

今回はレースの展開も単調にならないように配慮しました。レースを簡略化するダイジェストモードもありますが、ゴール前で自分の馬が画面外から追い上げてくるような展開など、よりスリリングなレースになっているので、ぜひ省略しないで見てやって下さい。実況のお二人にも、声が枯れるくらいエキサイトした実況をして頂いていますので、聞き逃しなく。

また、今回は秘書や牧場長も選択できるようになっているんですけど、できるだけ性格などが重ならないようにしてみました。ひとりは前作からの引き継ぎですが、それぞれに性格設定があって、牧場長は種付に使う種馬の好みが違うとかですね。隠れキャラもいますから、長く遊んで楽しんでほしいと思います。次は障害レースにもチャレンジしてみたいですね(笑)。


メインデザイナー
村上純一氏

## ここに注目して☆

『ブリスタ2』、キレイでしょ？ 初めて画面を見たときは、私も思わずみとれちゃったくらい。仔馬もとってもかわいいの☆。イベントもたくさんあるし、種牡馬のデータも最新のものを用意してるから、みんなに楽しんでもらえると思うな。


➡今年から産駒がデビューするフジキセキももちろんいます


⬅レースは、フルゲート18頭立て。グラフィックがきれいになりました


プロモーション企画部
関口陽子

## 開発者からの挑戦状 この馬に勝てるかな？

インタビューの機に乗じ、開発者のみなさんが育てた馬データの奪取に成功したので、ここに公開しよう。この馬に勝てるくらい強い馬を育てられたら自慢していいんじゃないかな？ レッツ チャレンジ!!

**コナミサニー号**
牡4歳　鹿毛　7戦7勝

【パスワード】
ヘカゾツゴギフクワザジ
ノハラブロベフワワチダ
ノヅカゾゼレギゼハゲモ
メベモボコビモベヴオラ

## ヨーコのときめき日記

私が「ブリスタ2」で初めて作ったお馬さんの名前は「グチグチプー」っていうの。かわいいでしょ。それはさておき、サラブレットってすごく綺麗なの。人間でいったら「スーパーモデル」級。小さい頃、軽井沢で乗ったお馬さんとは大違いね。って、ことはスーパーモデルじゃない私は「軽井沢のお馬さん」なの？ ちょっとショック。

(プロモーション企画部 関口陽子)

## PRESENT 『ブリスタ2』を5名様に!

今回は『ブリスタ2』のソフトを頂いたので、これを5名様にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、このコーナーの感想を書いて、じゅげむ編集部「こなパラ」係まで。〆切は8月末の消印まで有効。



帝スポ 十二銭

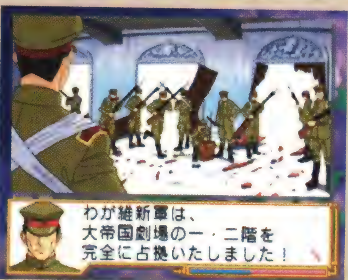
# 帝都動乱 11月9日
## 決起軍一斉蜂起!! 反乱事件ノ顛末

季節外れの雪の中、帝都に起こった突然の叛乱劇。本紙は決死の覚悟で銃弾の飛び交う帝都に取材を敢行した。混乱と激動に揺れる帝都の一日を追った、詳細な手記をお届けする。（山田功記者）

太正十四年、十一月九日。未明より降り出した雪の舞い散る帝都に、突如として軍靴の音が響き渡った。陸軍大臣・京極慶吾の指揮の下、天笠士郎少佐を筆頭とする帝国陸軍の一部将校が一斉蜂起。帝都に反旗を翻したのだ。議会や要人邸などの主要施設やラジヲ局などの放送施設、大帝国劇場なども制圧された。京極大臣により、この行動は反乱ではなく、堕落した帝都を正すための「維新」である旨の声明が発表されている。

一時は決起軍により完全制圧されたかに見えた帝都ではあったが、山口和豊海軍大臣率いる帝国海軍が乗り出し、夕刻にはほぼ鎮圧が完了。首謀者の京極大臣は、自宅で拳銃により自決しているのが発見された。なおこの騒乱の中、帝国華撃団と黒鬼会とおぼしき戦闘が帝劇前と新宿、赤坂で確認されており、反乱との関連が取り沙汰されている。



➡大帝国劇場も帝国陸軍（太正維新軍）により完全に制圧された



⬅海軍により叛乱は徐々に沈静化。翌朝にはほとんどの決起軍部隊が投降



➡京極大臣は拳銃により自決。海軍鎮圧部隊により死亡が確認された


⬆黒鬼会と帝国華撃団らしき機体の戦闘。以前のものとは多少形式が異なるようだ

## 今月公開！花組演目案内

### 連続活劇『サクラ大戦2』

**第七話「季節はずれの七夕」（後編）**

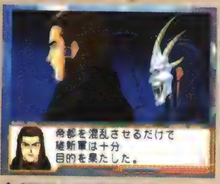
織姫と緒方の親子関係の修復に尽力する大神。しかし、そんな彼を嘲笑うかのように現れた黒鬼会・火車により、二人は拉致され、爆弾の仕掛けられた小屋に閉じこめられてしまった。爆発までの時間は刻一刻と迫る。大神たち花組は、織姫親子を救出できるのか⁉

**第八話「帝都の一番長い日」**

帝国陸軍によるクーデターが勃発！　帝都はほぼ占領下におかれ、大帝国劇場にも占拠の手は迫っていた。劇場地下に保管されている三種の魔神器のひとつ、珠を守り、劇場を脱出する大神とさくら。脱出先の花やしき支部では、任務のため劇場を離れていた椿が新型霊子甲冑・天武を用意し、待機していた。天武を駆り、劇場を奪還した大神たちは黒鬼会との決着をつけるべく、新宿、そして赤坂へと赴く。そこに待ち受けていたのは鬼の仮面の男、鬼王であった…。



⬆弾丸列車・轟雷号で帝劇を脱出する大神とさくらの運命は…



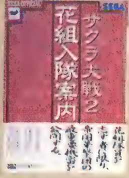
⬆「叛乱は時間稼ぎ」という京極の真意はどこに…？

## ほんの街 『サクラ大戦2』関連図書案内

**サクラ大戦2 攻略花暦（上・下巻）**
講談社　覇王ゲームスペシャル123、124　各一二〇〇円（税別）

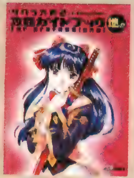


（上巻）各話ごとに、物語の流れや自由行動時のイベント発生、LIPSなどを詳細に解説。戦闘の手引きやデータも網羅されている。第一話から第七話までを収録。
（下巻）後半となる第八話以降をいち早く収録した攻略本。巻末の名場面集や人名辞典、情報大百科などは、クリア後でも一見の価値あり。



**サクラ大戦2 花組入隊案内**
ソフトバンク
九五〇円（税別）

大帝国劇場の構造や霊子甲冑の遍歴、花組隊員の紹介など、舞台設定に重点をおいた一冊。帝撃について、より深く知りたい人にお薦めしたい。※ソフトバンク社からは9月10日に完全攻略本が発売予定



**サクラ大戦2 攻略ガイドブック（地の巻）**
アスペクト
一二〇〇円（税別）

表やイラストマップを多用し、データ的な面からの攻略を目指した一冊。LIPSの選択肢データはとくにお薦め。第一話から第七話までを収録。※後半を収録した天の巻も近日発売予定

**懸賞**



『サクラ大戦』関連商品専門店「太正浪漫堂」の開店記念テレカを三名の方にプレゼント。官製葉書に住所・氏名・年齢・本紙へのご意見ご感想を明記し、じゅげむ編集部「帝スポ」係までお送り下さい。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

## この一手 特別拡大篇

いかに帝都内乱の重大事態を鎮圧せしめるか。
心してかかりたまへ！

### 一 於：銀座 帝劇前 対 智拳（木喰）

加山の手助けで、帝防の解除か砲台の無効化を選択できるが、さて？

**作戦イ●砲台を無効化**




帝防内に侵入できる場所は二カ所。どちらも狭く、無人兵器「円空」に苦しめられる。防御を固めて智拳に接近し、一気に叩いてしまおう。

**作戦ロ●帝防を解除**




進入路は広く取れるが、砲台の攻撃がやっかい。回復用の蒸気ポイントをうまく利用しながら、まずは砲台の破壊に努めるようにしたい。

### 二 於：新宿



砲台は軸線に乗らなければ無視しても大丈夫。無理に突進せず、間接攻撃を有効に使っていくのが効果的だ。魔操機兵を全滅すれば任務完了。

### 三 於：赤坂

いよいよ黒鬼会の中枢部へ。正面突破か、裏から侵入するか？

**作戦イ●正面突破**

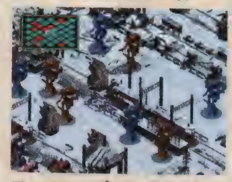
ボス：大日剣（金剛）




昇降機を使用して地下へ。続々と現れる敵を排除していくのはかなり大変。アイリス機を中央に配置し、効率的に回復しながら戦っていこう。

**作戦ロ●裏から侵入**

ボス：八葉（土蜘蛛）



三つのマップから構成されるが、一度に相手にする数が少ない分攻略は楽。耐久力と気力は引き継がれるので、クリア前に回復しておこう。

### 四 於：赤坂　ボス戦 対 闇神威（鬼王）




とにかく必殺攻撃の強力な鬼王の闇神威。のみならず、通常攻撃も直線上の味方に同時に威力を発揮する。直線上に並ばないように注意しながら、必殺攻撃を当てていこう。周囲の像は、魔操機兵に変わる前に可能な限り破壊しておきたい。

**お便り募集** なぜ「スポオツ」なのか？と評判の『帝スポ』にご意見、ご感想、イラストなどをお寄せください。ハガキ、封書のいずれでも可。じゅげむ編集部「帝スポ」係まで。

爆走 ART TRUCK BATTLE デコトラ伝説 男一匹夢街道

# デコトラら・い・ふ

タイトルの「デコトラら・い・ふ」って、ふふふって笑ってる感じしませんか。ボクはします。「男の華道っ！」とか気合い入れつつほくそ笑む。これがデコ伝、真骨頂！ ふふ。

## 「デコトラ」オリジナルペイントコンテスト、ついにはじまる!!

自分だけのドット絵のペイントを自分で描けちゃう「ペイントツール」。ちょいと絵心のある人なら「おお」と声を上げてしまうデコ伝付属のこのツールで描いた君だけの絵を、ついに世に発表するときが来た。なぜならヒューマン主催による「ゲーム専門誌連合オリジナルペイントコンテスト」が開催されてしまうからである。

最優秀作品には賞金10万円。その他各賞もありという太っ腹。しかも、方式はゲーム誌ごとに予選を行ない、最後は他誌の代表と本戦を戦うというW杯も真っ青の真剣勝負うながしシステム。さすがヒューマンである。

というわけで、じゅげむ代表となる5作品を選ばせていただきたい。こぞって送ってきてね。とっておきのやつをね。待ってまーす。

●賞品
最優秀作品（1名） 10万円+1/32スケール・光るデコトラプラモデル
優秀作品（2名） 5万円+1/32スケール・大型デコトラプラモデル
佳作（10名）5000円+1/32スケール・中型デコトラプラモデル（協力：(株)青島文化教材社
じゅげむ代表（5名）1/60スケールミニデコトラプラモデル

●応募の決まり
1.デコトラ伝説の「環境設定」モードの「オリジナルペイントを作成する」の項目で作成したオリジナルデザインであること
2.既存のキャラクターの使用は不可。作品にはタイトル名を付けて下さい
3.VHSのビデオテープまたはメモリーカードデータで応募（住所、氏名、年齢、職業、電話番号、タイトル名を明記）

注意●受賞作品に選ばれた場合、データが必要になります。大切に保存しておいて下さい。ビデオテープは返却しませんが、メモリーカードは返却します。メモリーカードで応募される場合は、住所、氏名を記入し、90円切手を貼付した返信用封筒を同封して下さい。

●宛先 〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル 株式会社リクルート じゅげむ編集部『デコトラ』オリジナルペイントコンテスト係 締切 8月末日（消印有効）

## 突然企画 文次郎の男の恋愛相談

悩んだ時は、雑誌の人生相談に投稿するのが青春の定番。ならば男の中の男一匹文次郎がみごとこたえてしんぜよう！



【回答者のプロフィール】
高速タイプ車「一番星」を駆って走る伝説度最高レベルのトラッカー。相棒は欽太。性格は純情一直線、かつカッ飛び。「男の華道」モード「北国夢追街道」編の主役であり、プレイヤーが打倒すべき最強のライバルだ。

【相談1】
ナンパの極意は？

最近、ナンパがうまくいきません。声かけても「ふん」って感じでニヤっと笑われてスタスタ行っちまうような女ばっかしです。俺はキャミソのワンピ着てるような女が好きですが、どうすりゃゲットできますか。（じらしのケンスケ・千葉県）



⬆ときには早とちりでケンカも…。ってとこがまた一直線な文次郎先生

【回答】
甘い。甘すぎる。ルノアールのココアのように甘いね（古いネタで恐縮っす）。声かけて笑われてしおしおになってたんじゃ物事の発展性というものがないのだよキミ。

そのなんだ、キャミソのワンピだかミソヅケのトンビだかを着てたおねーちゃんがやってきて、歩いていった、と。でもって、きらきらり～んと輝いて見えた、と。そしたら追いかけろよ。たとえ彼女が「これから北海道の旭川に行くの」と言おうともですよ。追っかけなさい。

そう、俺が亜紀さんを追いかけたように。それくらいやりゃドラマが生まれるわけよ。恋はドラマがなきゃ始まんないのよ。わかる？

なに？ それじゃまるでストーカーみたいだと？ けっ、そんな変質的馬鹿野郎どもと一緒にするないっ。俺様の場合は即プロポーズするつもりだったんだから。純情馬鹿野郎なの！ そこが違うのよ。

あんたも、夢追いかけて北海道まで行ってこいや。

【相談2】
ミヨちゃんは人妻

近所の酒屋にいるミヨちゃんっていう子に惚れました。しかし大問題が。彼女は若妻なのです。そこの酒屋の息子が夫なのです。あの野郎がミヨちゃんにあんなことやこんなこともしてると思うともう。どーにかなりませんか。（一本木ジョウ・愛知県）

【回答】
わかるねえ。何がわかるかっていうと酒屋とかの若奥さんってのは何かこう妙に色っぽく見えるんだよな。ま、5年くらい経つとわりとどーでもよくなるんだけどね。

そいで、こりゃもう勝負しかないね。その酒屋の若旦那に喧嘩ふっかけるわけよ。恋と喧嘩は男の生きる道よ。こんの野郎！ って殴ったれ。ま、それでブタ箱に入ることになるのはキミだけどな。

けど、ミヨちゃんにアピールできることはたしかだぜ。それがねらいってわけよ。「私のためにに馬鹿な喧嘩をしたあの人」っていう記憶がそのうちボディブローみたいに効いてくるって。そしたら1回くらい…ま、5年後くらいには。

うだうだ考えるより行動あるのみ。それで何度も失敗した俺様が言うんだ、間違いないぜ。ちなみにパンチは右端を狙え。自分のグーが当たる確率が高いぜ（さりげない攻略のヒントでした）。

まだまだ物足りないぜ

お前らの悩みはこんなもんか。もっと俺をうならせるような熱くてせつなくて天地がひっくり返るような悩みを送って来いよ。といっても今回1回だけでこの人生相談は終わりなんだけどな。シーン。


⬆最後の最後にゃこーんなシーンもあったりして、このこの

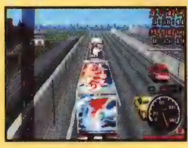
## 攻略系連載COLUMN その二

### いったいどう走りゃ敵車に勝てるのよ！

走って勝つのがこのゲームの基本。ま、こう見えても（？）カーレースゲームだから当たり前ではあるが。しかし、「車線変更システム」でシンプル操作なのに、意外と勝つのは難しかったりもする。そこでここではデコトラを操るための基本テクを伝授しとこう。

●スリップストリーム

デコ伝は車線を変更しながら走るレースゲーム、なのだが、レース中にはちゃんとスリップストリームが存在するところがミソだ。「スリップストリームってなあに？」という人のために説明しておくと、つまり敵車の真後ろの位置取りができれば、空気抵抗を相手よりも少なくしながら素早く近づくことができるということである。敵より遅れをとってしまったら、まずは真後ろにつくことを考えるのが先決ってこと。出力も節約できているから、ぐっとスピードが乗ってきたところで勝負をかけて車線変更し、抜き去るべし、である。


➡じわじわと敵の後ろについてチャンスをうかがうこの快感

●すり抜け

こちらは道をちんたら走っている妨害車同士や、敵車と妨害車の間をどうすり抜けていくかというテク。ま、慣れてくれれば車間距離の感覚もつかめてくる。「シンプル操作」の場合は、ウィンカーを出して、移動する、つまり2回ボタンを押すタイミングを計っていくことが重要になる。

ショップで「カスタム操作」を選べば、さらにキメ細かい走りも可能になる。シンプルに慣れてきたら次はカスタムに挑戦すべし。そっちで腕を磨けばさらにゴールは近くなる。



➡ハンドル操作が可能なカスタムにも上級者は挑戦したい

●ブロック

敵車よりも前に出たら、左のレーダーをよーく見ながら、いざとなったら相手の進路を阻んでブロックすることも効果的だ。これも低速タイプで、でかい車体のときにはとくに必須の作戦となるだろう。このゲームではMYトラは1台しか持てないので、最初の選びが実はあとあとまで重要になってくるわけ。

ブロック作戦はしかし、積み荷を破損する確率も高くすることもお忘れなく。

注1　カイジ　「賭博黙示録カイジ」福本伸行著による生死をかけたギャンブルマンガ。講談社ヤングマガジンにて連載中。飯野賢治さん曰く、梅図かずお以来の天才。
注2　デカスロン　山田芳裕著による10種競技を描いたスポーツマンガ。小学館ヤングサンデーにて連載中。飯野賢治さん曰く、読みながら自分が考えさせられるマンガ。

制作●レッカ社&じゅげむ編集部
文●志田英邦
題字●飯野賢治

WARP公認

# D2タイムズ

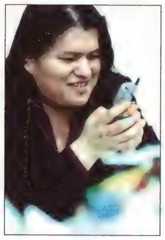
今月の開発度

**33%**

ディレクター飯野賢治●今月の一言

## 「カイジ注1とデカスロン注2は面白い」





## 1 ミュージシャン飯野賢治 新曲を本紙「D2タイムズ」で発表!!

### 坂本龍一氏ゆずりの作曲術(?)で着信メロディの作曲に挑戦!?

ついにミュージシャンとしてデビューを果たした飯野賢治。その彼のミュージシャンとしての才能を探るために、D2タイムズ取材班が直撃した。まずは「D2 Sketches」の話から。

「『D2 Sketches』はスケッチなんですよ。だから、あの曲は実際にはゲームでは使わないかもしれない。あくまで『D2』のイメージアルバムとして作ったんです。

ゲームの曲作りは、シーンに合わせて作るので尺(曲の長さ)を決めなくてはいけないし、テレビのスピーカーで聴いても音が割れたり、潰れたりしないように、作らなくてはいけないわけです。だけど、今回は長い曲を作ったり、超重低音を使うことができた。そこが一番の違いでしたね。」

なるほど。ではいつも音楽はどのようにして作っているのだろうか。

「僕が音楽を作るときは、キーボードと打ち込みを半分ずつ使って作ります。これがちょうどいいんですよ。キーボードだと、音の響きを聴きながら、感覚で作曲できる。逆に打ち込みだと、音楽理論を考えながら作曲できる。理論と感性の両者をミックスすることで曲ができあがるんです。」
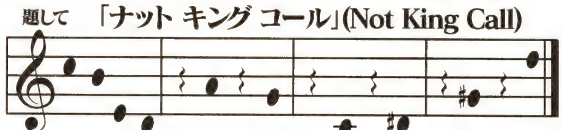
それがあの繊細な旋律の源だったというわけか。となると、飯野賢治の、ミュージシャンとしての才能をこの目で確かめてみたくなるというもの。そこで取材班は飯野賢治に即興で作曲を依頼してみたのだが……。

「よっしゃ、やろう(即答!)。この間、坂本龍一に携帯電話の入力方法を教えてもらったんだよね。それで、僕が坂本龍一の携帯電話の呼出音をクラフトワークにしてしまった、という(笑)」

さて、その結果が下の楽譜だ。さあ、みんな自分の携帯電話に入力しよう!

新曲
携帯電話用
着信メロディ

題して　「ナット キング コール」(Not King Call)



| 音階 | ド | シ | ミ | レ | ○ | ラ | ○ | ソ | ○ | ド | ○ | レ♯ | ○ | ソ♯ | ○ | レ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 歌詞 | だ | れ | か | ら | | だ | | ろう | | で | | ん | | わ | | ね |

## 2 サウンドプロデューサー大川正義氏が語る ミュージシャン飯野賢治とは?

### 飯野賢治は耳の優れたミュージシャンです

『D2 Sketches』は飯野君のクラシカルなメロディと優しいビート感、それと低音をテーマに作りました。ミュージシャンとしての飯野賢治は、非常に耳がいい音楽家だと思います。音楽のベーシックな才能を兼ね備えている上に、和音の心地よい響きを活かした作曲ができる。譜面におこすとものすごく複雑な和音でも、音の響きを優先して作っているから、自在に生み出してしまうんです。僕が仕事をした中で一番似ているミュージシャンというと、坂本龍一じゃないかな。和音で優しい音楽を作ることができるんですよね。まだ、音楽にかかりっきりで、『D2』のゲーム自体の音に関しては、まだ具体的には動いていないんです。だから、これからが楽しみですね」



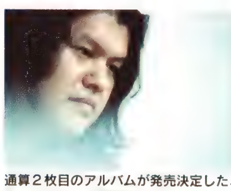
**大川正義**
レコーディング・エンジニア、プロデューサー
●ファーストスマイル・エンタテインメント代表取締役。『リアルサウンド』『D2 Sketches』のサウンドプロデューサーとして知られる



**『D2 Sketches』**
■ファーストスマイル・エンタテインメントより発売中
■FSCA-10040
■価格2,548円(税込)　■特殊パッケージ仕様

## 3 SCOOP! D2 Sketches 2(仮) D2 Sketches Remix(仮) D2 Main Themeシングル(仮) 発売決定!!

今回、大川氏、ミュージシャン飯野氏にインタビューを試みた際、明らかになった新情報。それは『D2』の音楽アルバムのさらなる展開だ。『D2 Sketches 2(仮)』。これは『D2』の制作過程において、次々と生まれる音楽のアイデアを再度レコーディングするという試み。次に「~Remix(仮)」。これは『D2 Sketches』をヨーロッパ風にリミックスしてもらうという意欲的なアルバム。ここでリミックスされた音楽は、『D2』のゲーム内に挿入される可能性もアリとのこと。そしてトドメはなんと『D2 Main Theme』のシングルCD発売。日本語詞をつけて某大物歌手に歌ってもらうのだとか。年末にかけて怒涛のリリースラッシュが待ちかまえている。この一連の曲を聴けば、『D2』のメイキング過程を知ることができるぞ。



通算2枚目のアルバムが発売決定した、ミュージシャン飯野賢治の近影

98年9月～以降に発売のテレビゲーム

# COMING SOON!! 先取りゲーム情報局



# コレで日本中のお茶の間はクラブハウスになってしまうのか!? 超人気DJ体感ゲームがついに登場！

## beat mania™



●コナミ●DJ体感シミュレーション●98年9月24日予定●5800円

日本全国どこのゲームセンターでも人気ナンバーワンのDJ体験ゲーム、『ビートマニア』がついにプレイステーションから登場することが決定した！

『ビートマニア』を知らない読者に、どんなゲームかを簡単に説明しておこう。このゲームは、ディスコなどで流れるようなノリのダンスミュージックに合わせ、キーボードやターンテーブル（レコード盤）を使って音楽をアレンジし、よりクールに聴かせることを目的とした、DJ体験ゲームだ。

気になる収録曲だが、現在アーケードで稼働中の『ビートマニア2nd Mix』収録の全曲の他に、プレイステーションだけのオリジナルもあるとのこと。うまい人を前に、ゲーセンで練習することさえできなかった人も、これさえあれば思う存分にプレイできるぞ！






⬆エキスパートモードは難易度度外視。本物のクラブでプレイするような感覚で楽しめるのだ

### 3つのモードを遊びつくせ！

『ビートマニア』には3つのモードが用意されている。難易度別に用意された課題曲をクリアしていくノーマルモードの他に、初心者向けに、キーボードとターンテーブルの使い方から懇切丁寧に教えてくれるプラクティスモードがある。さらに、「腕に覚えあり」という強者のために、音楽ジャンルごとに曲がセレクトされているエキスパートモードも用意されているぞ。

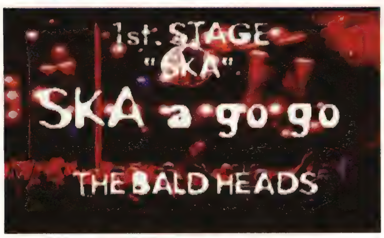
### 専用コントローラーも出るぞ！




⬆鍵盤とレコードがついた専用コントローラー。これで自宅がクラブハウスに変身!?

## CHECK 『ビートマニア』に収録されている曲を大紹介だ!!

### 夢のまた夢!?　超上級




**人間ワザで弾ける曲なのか!?**

ゲームセンターでこの曲が始まると、後ろで並んでいる人はほぼ必ずシャドウプレイを始めるほどの難易度の高さを誇る曲だ。終盤の32ビート連打は、とにかく圧巻！

➡何の変哲もないゆったりした始まりだが……



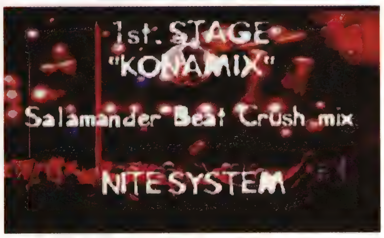




⬅この後、人間業とは思えぬ32ビート連打が！

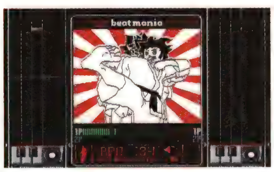
……!?

### アーケードで人気ナンバーワン




**『沙羅曼陀』のテクノバージョン**

今や懐かしいシューティングゲームの『沙羅曼陀』。あのBGMをテクノバージョンで存分に堪能することができる。ちなみに、この曲はプレイヤーの間でも人気が高い。






⬆このカラテ男の派手な叫び声が聞こえてきたら、それは『サラマンダーリミックス』スタートの合図






⬅『沙羅曼陀』のキャラが続々登場

### 初心者向け定番ナンバー




**ヒップポップでまず練習しよう**

前半のディストーションギターパートと後半のピアノパートが印象的な、ゆったりとしたポップスナンバーだ。初めて『ビートマニア』をプレイするときはまずこの曲を。



⬅「チャッ、チャッ」というエレピの音色ではじまるぞ




⬅エレキギターのメロディが印象的な中盤部は一聴の価値あり



➡はじめてプレイする人もすぐ『ビートマニア』の虜になる

# 体験版ロム到着！システムの詳細がようやく明らかに!!

**発売日がついに決定、さらに体験版が7月に発売される『実況パワフルプロ野球 '98開幕版』に同梱されることになった『メタルギアソリッド』。その体験版のロムが到着！　システムの全貌や序盤の展開を紹介しよう!!**




Jコード052477

PlayStation

# メタルギアソリッド

●コナミ●アクションアドベンチャー●98年9月3日予定●6800円

『スナッチャー』や『ポリスノーツ』を手がけた小島秀夫氏の最新作ということで、多くのユーザーから注目を集めている『メタルギアソリッド』。これまで断片的な情報しか得られなかったが、今回は体験版のロムを入手。ついに作品の全貌が見えてきた。

　プレイした感触は、スパイアクションの映画っぽい、といったところ。敵に見つかることなく任務を遂行するという大前提があるので、雰囲気としては『007』シリーズよりも『ミッション：インポッシブル』に近い。敵の視界に入らないよう、壁に沿って進んだり物陰に潜んだり。緊張で手に汗がにじんでくる作りになっているのだ。また、会話のセンスもシャレていて映画的。どちらかと言うと、大人のユーザー向けの作品に仕上がっている感じだ。



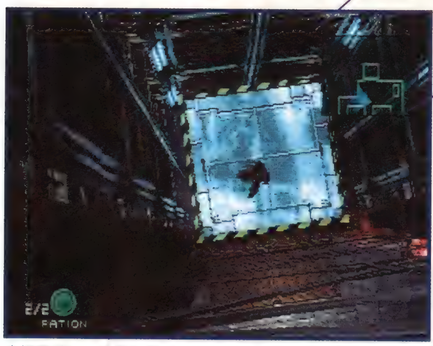

➡主人公のソリッド・スネークを操作して基地に潜入、任務を遂行する

## 主人公の生死を握る「ソリトンレーダー」



### 通常時

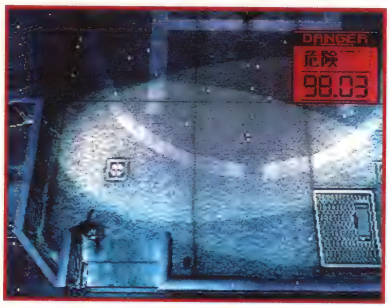
主人公がいるフロアの見取り図を表示。レーダー中央にある点が主人公だ。赤い点が敵兵士で、それを起点に扇状に広がっている青い光が、敵の視界となっている。なお電子障害などが発生している場所では、このレーダーは表示されない。




⬆視界外にいる敵の動きも分かるので、ゲーム画面よりもこのレーダーを頼りに進むケースが多い

### 非常時

敵に発見されると、このモードに変化。レーダーが表示されなくなってしまう。敵の視界から離れると、カウントダウンが開始。これがゼロになれば、回避中のモードに移行する。




⬅このモードになると、敵がわらわらと寄ってくる。危険なので急いで逃げよう

### 回避中

敵から逃げきり、回避中のモードになると再びカウントダウンが開始。これがゼロになると、システムは通常モードに戻る。ただし、この間もレーダーは表示されない。




➡敵はこの間、主人公を捜しているが、一定時間が経過すると持ち場に戻る

## 「いかにもスパイ」なアイテムも登場！

ゲーム中には武器を始め、さまざまなアイテムが登場。その中には赤外線スコープなど、スパイが使いそうなものも用意されている。こういったアイテムを使い分け、敵に見つからないように基地内部の奥深くへと潜入していくわけだ。なお、アイテムの多くは現地調達。レーダーにアイテムの位置は表示されないので、自力で捜す必要がある。

⬇爆発と同時にチャフをばらまく手りゅう弾。レーダーを無効化することが可能







⬆遠くの場所を覗くことができるスコープ。倍率を手動で調節することもできる

続報!!

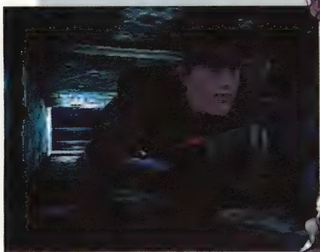
# COMING SOON!!

# 体験版で判明した序盤の展開&主要登場人物を一挙公開!!



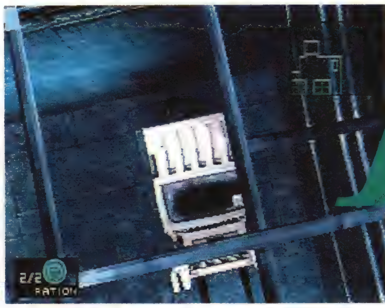
## ソリッド・スネーク

旧「FOXHOUND」の元隊員。いかなる場所にも潜入できる「不可能を可能にする男」。アラスカで自給自足の生活を送っていたが、新たな任務を受けることに。



⬆IQ180、6カ国語に通じたプロフェッショナルの傭兵。高等落下傘降下やスキューバダイビング、フリークライミングの専門家でもある

## 1 まずは地上へ向かえ！



➡敵もいるが、幸い昇降機乗り場の近くは身を隠すのに最適

核兵器保存庫の搬入ドッグエリアに到着したソリッド・スネーク。そこで通信が入り、ただちに地上へと向かえという指示を受ける。しかし、地上へ出るには昇降機を使うしかなく、しかも見張りの兵士も何人かいるので、しばらく身を潜めることに。すると、地上から昇降機が降りてきた。見張りに見つからないように、急いで昇降機に乗り込め！

## 2 潜入ルートを捜せ！

地上に出たソリッド・スネークに、再び通信が入る。陽動部隊が敵を引きつけている間に施設内部に潜入せよ、とのことだ。しかし、見張りや監視カメラがあるため、正面から堂々と入るわけにもいかない。どこから入ればいいのか!?



⬅2階で排気用のダクトを発見。ここから内部に潜入することができる

## 3 基地内部に潜入成功！




⬆見張り兵士たちの会話から、局長の居場所が分かる。また、ソリッド・スネーク以外の侵入者も基地内にまぎれこんでいるようだ

ダクトから内部に潜入。出口を捜していると、見張りたちが何やら話しているのを発見。重要人物の局長を地下1階の独房に移したようだ。

## 4 局長のいる独房へ急げ！

ダクトから戦車格納庫に潜入したスネークは、局長の救出命令を受け、地下1階へと向かうことに。敵の目を盗み、エレベーターに乗り込め！



⬆戦車格納庫は二層構造になっており、地下へ向かうエレベータは下のフロアに設置されている。階段の近くに監視カメラがあるので、うっかり見つからないように！



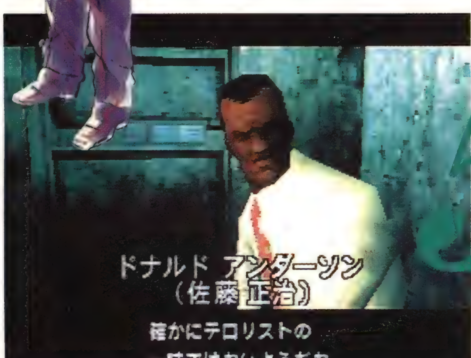
## ロイ・キャンベル

旧「FOXHOUND」部隊司令官。退役していたが、ソリッド・スネークを知る唯一の司令官ということで、本作戦の作戦司令官として呼び戻される。通信すると、ヒントなどを聞くことができる。



## ナオミ・ハンター

旧「FOXHOUND」のメディカルチーフ。遺伝子治療を担当していた。スタッフからは「ドクター・ナオミ」と呼ばれている。通信すると、敵の情報などが得られる。




➡国防省付属機関先進研究局の局長。今回のテロによって、人質となっていた

## 5 局長を発見！

地下1階のダクトに潜入、ようやく局長の独房を発見することに成功する。そこで局長から、事件の真相を聞かされる。局長からカードキーをもらい、いざ脱出しようとしたそのとき、突然局長が倒れてそのまま死んでしまう。一体何が起こったのか!? 続きは発売されてのお楽しみ。



## メイ・リン

通信・画像処理のプロフェッショナル。MITの現役女子大生ではあるが腕は確かで、スネークが持つ通信機とソリトンレーダーは彼女が開発している。通信すると、セーブができる。

Jコード094242

PlayStation

# サウザンドアームズ

●アトラス●ロールプレイング●98年12月予定●価格未定

## 恋愛要素を盛り込んだこの冬ブレイク必至のロールプレイングが登場！

**アトラスとレッドカンパニーが手を組んで、新機軸大作ロールプレイングの制作に乗り出した！　かの広井王子氏が手がけるとあって、一体どんな作品に仕上がるのか!?　先の発表会見で知り得た情報をさっそく公開しよう。**




独創的なゲームで人気のヒットメーカー、アトラスから、恋愛＋ロールプレイングという注目度大の作品が発表された。しかも制作協力は、人気クリエイター、広井王子氏率いるレッドカンパニー。原案には高名なマルチクリエイターの伊東岳彦氏、脚本には『ポケットモンスター』の武上純希氏と、非常に強力な布陣だ。気になるゲーム内容だが、恋愛と冒険がどう絡み合うのか詳細は不明。だが、愛情で剣を鍛えるなど、斬新なアイデアが存分に詰め込まれるらしい。続報を期待して待て！



マイス
声・山口勝平

## Prologue

### 剣と精霊の世界を舞台に1人の少年が運命に導かれる

物語の舞台は、剣と精霊が彩る神秘的な世界。主人公である少年マイスは、緑あふれる地方都市カントに代々続く精霊鍛冶師という家系で、貴族として満ち足りた生活を送っていた。だが、帝国の侵攻によりカントは領地を奪われ、マイス一家は離散。行く当てもなく、たどり着いた街で出会ったのが少女ソディナだった……。そして今、マイスを中心にに運命の輪が廻り始める。





⬆大作ロールプレイングとして本格的な内容になる



⬇高画質のアニメーションもたっぷり盛り込まれる

## 魅力的なキャラクター陣！キミはどのコが好み？

物語に登場する主要キャラクターは、総勢27人。その中から、中心人物となる6人を公開しよう。イラストを見るだけでも、誰もが魅力的で強烈な個性を持っていそうだ。女性たちと主人公との恋愛が気になるが、中には男性もいるし……。うーん、気になる!



ウィナ
声・岡本麻弥

ソディナ
声・川上とも子

ムーザ
声・松本保典

ネルシャ
声・横山智佐

カイリーン
声・渡辺久美子

ソウル
声・三木眞一郎

初登場

# COMING SOON!!

Jコード093301

PlayStation

# EXODUS Guilty

●アーベル／イマディオ●ロールプレイング＆アドベンチャー●98年冬予定●価格未定

## 最強のザッピングシステムと、壮大な物語がいま１つに！

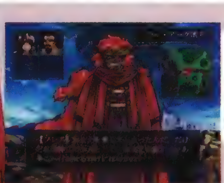
『EVE burst error（イマディオ）』、『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（エルフ）』を手がけた菅野氏の最新作。そのシステムは、前２作でお馴染のザッピングをさらに進化させたものだ。




数々の秀作を世に送り出してきた、菅野ひろゆき（剣乃ゆきひろ）氏の最新作『エクソダスギルティー』。前回の速報に引き続き、新しく入手した情報を公開していこう。

１つの共通の土地を舞台に、時間軸の異なる３つのシナリオが展開されるというのは、前回お伝えしたとおり。これらの物語は個別に完結しておらず、それぞれの主人公の行動が別の時代に影響を及ぼすのだ。さらには、主人公たちが時を越えて出会うという展開も発生する模様。果たしてどんな物語が紡がれるのか、刮目して待つべし！

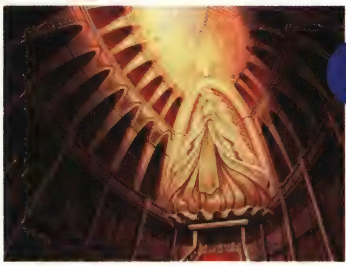




⬆「過去編」で主人公を付け狙う、４神官の１人。脇役の個性にも注目だ

### 濃密なる人間ドラマに要注目だ！

複雑な人間関係による劇的なシナリオは、菅野氏の得意な分野だ。本作の登場人物も、実に緻密な設定がなされている。ドラマチックな展開に期待大！



## さらに進化したザッピングシステム
## 3時代の行動が互いに影響を与え合う!!

今作でのザッピングシステムは、菅野氏が過去に手がけた『EVE burst error』、『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』の２作のザッピングをさらに発展させたもの。プレイヤーは３つの時代の物語を、さながら神の視点で鳥観的に眺めつつ、複雑に絡んだ謎を解いていくのだ！

未来で得た情報を過去で生かされる！？

過去に埋められたアイテムが未来で発掘！？




⬅最強の魔剣士ザザンの追撃を振りきれるのか!?

成人と共に、王女であることを知らされたスィー。彼女の持つウィルの鍵と王位を狙う者が暗躍する……。




⬅幼馴染みで許嫁の少女アイと行動を共にする

表向きは学生だが、実は超一流のトレジャーハンターとして活躍しているカスミ。彼は、モーゼの「十一戒目」を探索するために、ヨーロッパへ旅立つ。




⬅神に仕える神官と、思わぬ形で遭遇する……？

人々を苦しめる神の意志に疑問を持ち、剣士アーレスは聖地へと旅立つ。果たして神の真意とは……!?

地球歴821年（A.D.13,800年）　未来編

西暦（A.D.）2000年　現代編

紀元前（B.C.）1200年頃　過去編

時間の流れ

続報!!

Jコード090590

Play Station

# 猫侍

●ヒューマン●本格時代劇アドベンチャー●98年9月下旬●6300円●CD-ROM3枚組

初登場

## ストイックな時代劇アドベンチャー見参！なんと主人公は猫の侍

**本格時代劇の世界観をベースにした、何とも斬新なアドベンチャーがヒューマンからリリースされる。哀愁漂う猫の侍が主人公という設定も、十分に興味を与えてくれるが、そのドラマチックな展開にも期待できる。**



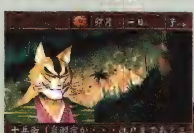

孤高の剣客・十兵衛を中心に繰り広げられる本格時代劇アドベンチャーが発表された。江戸時代を舞台とし、徹底的な時代考証に基づいた重厚感のある内容だ。ただし本作で最も特徴的なのは、主人公が猫であるということ。人間の言葉を理解する猫、猫又であり、孤独を愛する侍という設定なのだ。

プレイヤーは猫又として、江戸の町を歩き回り、日常の世界で生活していく。その中でシナリオモードへ移行し、その都度、短いシナリオをクリアしていくというシステムだ。シナリオは100以上も用意され、そこでの行動が次のシナリオにつながるマルチストーリー展開となっている。『猫侍』というタイトルからは想像できない、深いドラマ性が味わえそうな作品だ。

### 孤高の剣客、弟斬り十兵衛見参！


⬆自由の身ではあるが、孤独な世界で生きる十兵衛

14歳の時に弟・又二郎に暴力を振るった流れ者を刺し殺し、流浪の旅へと出た十兵衛。荒んだ生活を続け、剣客集団・御神楽党で頭角を現していく。しかし、師と仰ぐ猫又との出会い、又二郎との再会によって平穏な日々を送り、剣の腕前も上げていた。ところが数年後、御神楽党の陰謀による又二郎との果たし合いの結果、なんと弟を斬り殺してしまう。師のもとを去り、江戸へ向かう決心をするが、“弟斬り”という異名が十兵衛の運命を狂わす!?





⬆猫又と人間の世界を見つめながら生きていく、十兵衛の姿がシナリオの中心となる

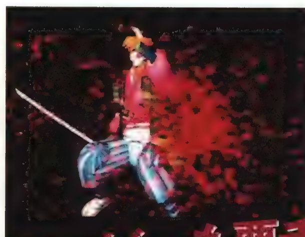
### 猫又の世界とは？



➡独自の世界を持つ猫又。人間に対してはシニカルな目で見ている

普通の猫は3～5年で人の言葉を理解できる猫又になるという。猫又は、人間と同じ姿をしていても人間からは普通の猫にしか見られない転化の術が扱えるのも特徴だ。生活水準も人間と同様で、職業を持った者もおり、猫又世界の通貨も存在するのだ。

### ムービーも要チェック





⬅随所に散りばめられたムービーも必見だ。殺陣のシーンも、迫力十分の映像に仕上がっている

### ミニゲームも多彩！

#### 丁半博打



➡手持ちのお金を増やすなら、やっぱり丁半博打。ちなみにここでも十兵衛は渋く決めている

#### 天井の鯉


➡主人に見付からぬよう、鯉をキャッチする。派手に動くと主人に怒られるので慎重に

#### 師弟対決


➡左右に動く相手に合わせて攻撃。スピードよりも、相手の動きを読んでの攻撃が重要となる

Jコード093467

NINTENDO 64

# オウガバトル3（仮称）

●クエスト●シミュレーションRPG●98年秋予定●価格未定

続報!!

## 新たに生まれ変わったクラスチェンジシステムの詳細が明らかに!!

『オウガ』シリーズの第3弾ということで、早くも注目を集めているこの作品。今回は先月に引き続き、最新情報が到着。前作の醍醐味となっていた、クラスチェンジシステムの詳しい情報をお届けしよう！



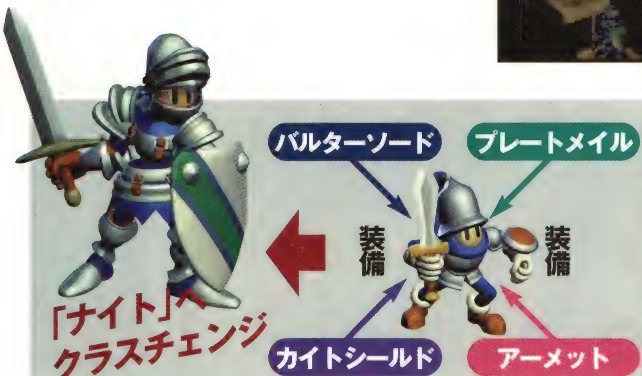

『伝説のオウガバトル』、『タクティクス オウガ』に続くシリーズ第3弾として、現在開発が着々と進んでいる『オウガバトル3（仮称）』。今回は、新しくなったクラスチェンジシステムの情報を中心にお伝えしよう。

ヒューマンの基本クラスは男がファイター、女がアマゾネスで、そこからさまざまなクラスへと派生していくというところは、前2作と同じ。

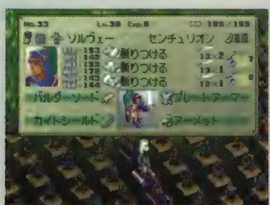
しかし本作では、その前段階としてソルジャーというクラスが登場。このクラスは、3人1組で1ユニットとして扱われるのが特徴だ。また個別の名前や性別、ステータスはなく、ファイターやアマゾネスになったとき初めて、1人の兵士として扱われることになる。今回は、いかに早くソルジャーから基本クラスへ脱皮できるかどうかが、1つのカギになりそうだ。

## クラスチェンジのシステムをリニューアル！

【クラスチェンジ一例】




これまでは基本的に、ユニットの能力が一定値以上になればクラスチェンジが可能だった。しかし今回はこの条件に加え、特定の装備品を揃えて初めて、クラスチェンジができるように変更されている。さらに、特定のアイテムが必要となるクラスも存在する。こうした変更で、システムがより奥深くなっているのだ。



↑クラスごとに、装備できるアイテムのカテゴリーは異なる

## 前作よりも大幅に増えた多種多様のクラスが登場！

特性の異なるクラスが、数多く登場するのが本シリーズの特徴だ。今回は、その種類が大幅アップ。その中の一部を紹介しよう。



特殊クラス
**センチュリオン**
↑「レギオン」という軍団を統率できる唯一のクラス。初登場



専門クラス
**ファランクス**
↑男性専用のクラスで、今回新たに登場。槍を装備した重装兵だ



魔獣クラス
**ドラゴンパピー**
↑ドラゴンの基本型。成長すると上位クラスにチェンジできる



亜人間クラス
**ホークマン**
↑レイヴンやバルタンといった上位クラスへのチェンジが可能



基本クラス
**アマゾネス**
↑人間ユニットの女性専用のクラス。弓による後方支援が得意



初期クラス
**ソルジャー**
↑人間ユニットの基本型となるクラス。まだ名前も性別もない

Jコード094374

SATURN

# 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

●セガ・エンタープライゼス●アドベンチャー●98年9月23日予定●6800円

初登場

## ファン必見の新作はオリジナルストーリー！

今夏に映画上映を控え、いまだ人気のアニメ『機動戦艦ナデシコ』。そのゲーム化第2弾がついに登場！　TV版と映画版の間を埋めるシナリオが、ゲームオリジナルのストーリーで綴られていくのだ。肝心のストーリー部分は、TV版と同様のスタッフが参加。さらに、原作の麻宮騎亜氏が原案のオリジナルキャラクターも登場する。女性クルーたちとの恋愛要素も盛り込まれ、ファンには嬉しい充実した内容となりそうだ。



ゲームオリジナル新キャラクター ラピオ・パトレッタ

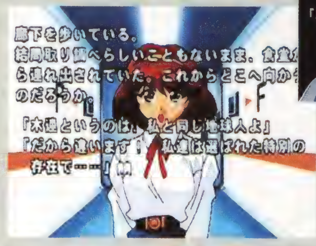
↑月面基地のパイロットで、教官リョーコの教え子。ナデシコ艦内では珍しい普通の性格

### TV版と劇場版をつなぐ空白の3年間をゲーム化

今作は、ＴＶ版の最終話を引き継ぐ物語。プレイヤーは、火星遺跡からのボソンジャンプにより艦内に現れた記憶喪失の人物となり、自らの謎を解いていくのだ！



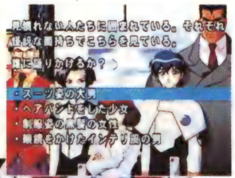
↑ＴＶ版のエンディングも新収録。ここから物語は始まる



←なぜかナデシコ艦内に現れた主人公。クルーたちと接触しつつ謎を解明していこう

### こんどの『ナデシコ』はサウンドノベルだ!!

ゲームのシステムは、いわゆるサウンドノベルタイプ。テキスト表示のメッセージを読み、選択肢を選ぶことで物語が進行していくという、取っ付きやすいスタイル。もちろん選択によってシナリオは分岐し、さまざまな結末を迎えることに……!?　サウンドノベルには珍しく、ちゃんとフルボイスによる声の演出もあるので、嬉しい限りだ。



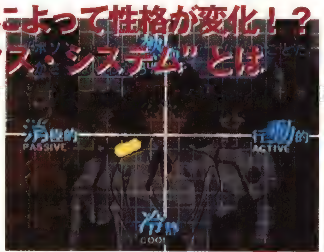
←プレイヤーの選択がシナリオを決定する！



←声の演出もＴＶ版と同様。サウンドノベルならではの「音」を生かした演出も加わる

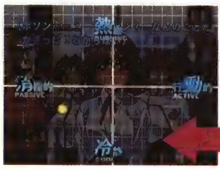
### 選択肢の選び方によって性格が変化！？ "人格マトリックス・システム"とは

本作ではプレイヤーが、どんな行動や言動を取ったかで逐一性格が変化！　これによって女性キャラクターとの相性が変化するのだ……。



←2D平面図に、現在の性格の位置が表示されるのだ

選択肢が発生!!



←選択肢の選び方で性格が変化していく

Jコード071854

SATURN

# シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮

●セガ・エンタープライゼス●シミュレーションRPG●98年9月23日●4800円

初登場

## 待望の完結編、気になる第1報をお届け！

3部作にまたがる前代未聞の遠大なスケール、そして洗練されたゲームシステムが好評の『シャイニング・フォースIII』。前作から5カ月、いよいよ最終楽章『シナリオ3』が登場する！　シリーズ最大の見どころとなる物語分岐「シンクロシニティ」によって、前作、前々作での行動がどうつながっていくのか。また、3人の主人公はどんな結末を迎えるのかなど、期待は膨らむばかりだ。前2作をじっくりプレイして、今のうちに世界観を把握しておこう。

### 第3の主人公ジュリアンは父の仇を求めてさまよう孤高の傭兵

STORY

『シナリオ1』『2』ともに傭兵として登場したジュリアンが、今作の主人公。放浪の旅を続けていたが、神子グラシアに出会うことで運命に導かれていく……。



傭兵 ジュリアン

↑10年前に傭兵であった父親を殺されて以来、復讐だけを生きがいに剣技を磨き傭兵となる



神子 グラシア

➡聖地エルベセムの最高権威で、超人類の血を受け継ぐ少年。今作の最重要人物

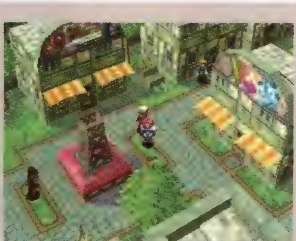


プリンセス イザベラ

➡ドミネート皇帝が異常に愛情を示す王女。修道女であった母親の性格を受け継いだ、けなげで優しい性格の持ち主

### 『2』とのシンクロを探る

前作の、アナフェクト村でのプロフォンド軍との戦いにおいて、ステラを倒したか否かでプロフォンド将軍の行動が大きく変化する。その結果次第で、『3』の初期メンバーにエキュアル将軍が加わるかどうか決定されるのだ。

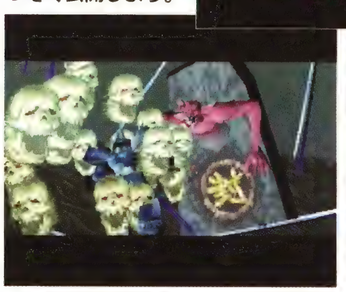


➡自分で築き上げた1つの物語が、ようやく完成される

### 一段と進化した映像美に感動！

ますますパワーアップした美麗なグラフィックにも期待！　ＣＧムービーの画面が到着したので、さっそく公開しよう。





↑←前作、前々作ともに満足のいく高画質なグラフィックだったが、『3』ではここまで進化している。通常の戦闘シーンなんかも楽しみ

# COMING SOON!!

Jコード091944

SATURN

## Pia♡キャロットへようこそ!!2

●NECインターチャネル●シミュレーションアドベンチャー●98年秋予定●価格未定

【18才以上推奨】

初登場

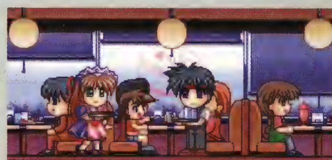
### 夏休みはバイトと恋に明け暮れよう!?

パソコンやコンシューマ機で発売され、好評を得た『Pia♡キャロットへようこそ!!』の第2弾が登場。夏休みを利用して、「Pia キャロット」というレストランでアルバイトすることになった主人公が、そこでさまざまな女の子たちと出会う…。というのが、ストーリーの大まかな流れだ。作品のスタイルは、アドベンチャー＋育成シミュレーション。プレイヤーの行動によってストーリーやエンディングが変化する、マルチシナリオ形式を採用している。

なおレストランの制服は有名レストラン風で、しかも3タイプの中から好きなものを選ぶことができる。ソレ系の制服に興味をそそられる人なら、思わずハマってしまいそう。

### 仕事やトレーニングを通じてパラメータを上げていこう

主人公は夏休みの間、Piaキャロットの寮に住み込んで働くことになる。仕事は午後からで、午前中は自由時間。この時間帯では体を鍛えることや、誰かに電話するといったことが可能だ。また仕事中は、仕事の種類を自分で選ぶことができる。なお、こういった行動によって「容姿」や「優しさ」など、各種のパラメータが変化。物語の展開やエンディングも変わる仕組みになっている。一度エンディングを迎えても、再プレイしたくなるだろう。



**ウェイター**

⬅同じ時間帯に働いている女の子と、何か進展があるかも……!?



**夜の掃除**

➡店先を黙々と掃除する。「体調」が下がり、代わりに「根性」が上がりそう

### 仲よし3人組の女子中学生が新登場

今回は新たに、3人組の女子中学生が登場。主人公より年下の彼女たちと、どんな物語が展開するのだろう。

Piaキャロットの制服に憧れている活発な女の子。主人公の寮の近くに住んでいる。Piaキャロットによく遊びに来ることから、主人公とは気軽に話せる友達に。







**おしゃべり大好き 愛沢ともみ**

⬆➡おしゃべりが趣味という、元気な少女。彼女は、物語中で重要な役割を担っているらしい



**控え目なインドア派 志摩紀子**

控え目な性格。インドア派だが、2人の影響で外で遊ぶことが多い。



**3人組のリーダー格 神塚ユキ**

勝ち気で負けず嫌いな性格。3人のリーダー的な存在になっている。

---

Jコード090841

PlayStation

## MTBダートクロス

●サミー●自転車レーシング●98年10月1日予定●5800円

初登場

### MTBファン待望の自転車レースが登場する

乗りやすさと場所を選ばない運用性で人気を集めているマウンテンバイク（MTB）を使ったレースゲームが発表された。本作はMTB独特のアクションや走りのノリをふんだんに盛り込み、軽快で迫力のある走りが楽しめる。また、森永製菓の協力により、人気食品『ウイダーインゼリー』を体力回復アイテムとして登場させるなど、見た目にもリアルで面白い要素が随所に盛り込まれる。



➡体力や運転テクなどリアルに能力わけされた選手が多数登場する

### 日本MTB協会監修のリアリティあるコース作り

本作を監修するのは、イベントやレースを主催している日本マウンテンバイク協会。そのため、実際のMTBでレースをするような感覚でゲームが楽しめる作りになっている。

**① コース景観のリアリティ**

通常のダートコースを始め、雪山や山岳、森林、河原など、MTBならではのリアルなコースが多数用意されるぞ。



⬆雪山ではスリップなど、アクシデントが連続しそうで一筋縄ではいかない

**② 起伏によるリアリティ**

コースの激しい起伏もMTBの特徴。選手に体力値が設定されているため、起伏での駆け引きがこのゲームのウリだろう。



上りの場合　下りの場合

➡速く上るためには体力が必要。レース中もっとも手強い場面だろう

⬆下り坂では漕がなくてもスピードが出るため、重要な体力回復ポイントになる

### MTBらしいアクション満載 自由度の高いレースをしよう

MTBと言えば、アクロバティックなアクションも特徴の1つ。本作ではその華麗で過激な乗り方も忠実に再現されるぞ！

**多彩な操作テクニック**

MTBを知らない人にもお馴染みのウィリーやドリフトを始め、ジャックナイフやバニーホップなどの派手なアクションが簡単コマンドでできる！



⬅豪快かつ多彩なアクション。MTBの面白さを手軽に、存分に堪能することができる

**柔軟な走行スタイル**

車重が軽いMTBの特徴を生かした、選手がMTBをかついで走るというアクションもある。MTBのレースは通常の自転車レースと一味も二味も違う。



⬅コースによってはMTBをかつぎ、小川やぬかるみを足で走るショートカットもあるとか

Jコード093581

Play Station

# レガイア伝説

●SCE●ロールプレイング●98年秋予定●5800円予定

## お待ちかねの新情報と戦闘画面が到着！

SCEこの秋イチオシの大作ロールプレイングということで、注目度急上昇の『レガイア伝説』。今月は、新着ほやほやの戦闘画面を公開するとともに、引き続き物語の設定も紹介していこう。徐々に明かされてきた新情報をチェックして、今から本作のイメージを膨らませておくように！　また、このゲームでは独自の新戦闘システムも大きな見どころとなるが、そちらの情報については次号以降で詳しく紹介していく。今後の続報を見逃すな！



### 初公開！ 躍動感あふれる戦闘シーン!!

グラフィックに力を入れているだけあって、画面写真を見るだけでも戦闘の迫力が伝わってくる。流れるようなアクションを連続ショットで紹介するので、じっくりとご覧あれ！



←まずはパンチを当てて、ヴァンの得意コンボが始動



↑パンチヒット後、流れるように次のモーションへ……



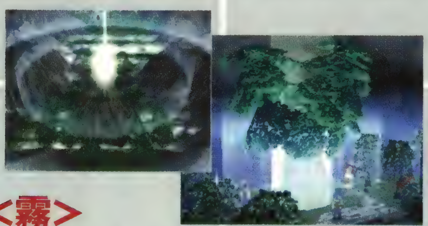
↑そして強力なキックを叩き込む！　まさしく、華麗にして豪快なアクションだ。戦闘が楽しみ

### レガイアを旅するための4つのKEYWORDをチェック！

本作は非常に重厚な世界観を持つため、物語背景をしっかりつかんでおくことが重要なポイント。そこで、物語のポイントとなる4大キーワードを紹介しよう。

**<獣>（セル）**
無限の力と永遠に近い命を持つ、鉱物形の生物。人間が身につけることで変形する能力を持っているため、元来道具として、武器として欠かせない存在だった。

**<聖獣>（ラ・セル）**
<獣>の中でも特殊な存在で、<霧>に触れても善良な心を保つことができる。装着した人間と心を通わすことが可能なため、主人公の相談役となってくれる。



**<創世樹>**
通常は半ば眠っている状態の聖なる樹木。人々の純粋な願いが<聖獣>の力と合わさることで眠っていた能力が目覚め、周囲の<霧>を晴らすことができる。

**<霧>**
<獣>が触れると、邪悪な意思を持つようになり狂暴化してしまう。そのため、<獣>と共生していたレガイアの地は、<霧>の発生により荒廃していく。

続報!!

Jコード079928

Play Station

# Knight&Baby

●タムソフト●コミュニケーションRPG●98年9月17日予定●5800円予定

## モンスターと人間の心温まるストーリー

これまで度々紹介してきた、コミュニケーションRPG『Knight&Baby』も、発売間近。最新ロムをプレイした感じは、期待どおりの確かな感触を持つゲームであることが確認できた。特に要となる育成パートは注目だ。育てるのはベイビーという、モンスターの赤ちゃんで、プレイヤーはこの表情豊かなかわいいキャラクターを育てていく。ただし、その方法はいわゆるパラメータを調整するような、味気ないものとは一線を画す。それこそペットを飼う感覚でベイビーの表情から気持ちを察し、褒めたり叱ったりしながら育成していくのだ。初めは戦闘からすぐに逃げ出してしまうベイビーも、交流を深めていくうちに心を開き、一人前へと成長していく。そしてお互いに助け合いながら戦いに勝ったそのとき、きっと育てる喜びと実感を得ることができるだろう。

### 人とモンスターとの運命的な物語

ある日、お使いの帰りにモンスターを拾った主人公。これを母の元に届けよとのお告げを聞いた彼は、世界の果てに立つ塔を目指すのであった。


↑謎のお告げが、ナイトの運命を大きく変えることに

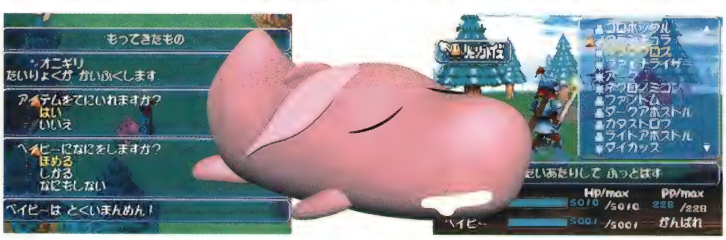


←戦闘は指示を与えるだけ。上手に戦えるように育てていこう

### ゲームを盛り上げる2大要素

**1 ベイビーの育成**
言葉が通じないベイビーは、ペットと同じ感覚で育てていく。おやつを与えたり叱ったりすることで、成長の具合や主人公への感情が変化するのだ。ベイビーは戦闘時に勝手な行動をとるので、重要な戦力となるか足を引っ張るかはプレイヤーの育成次第。

**2 リビングトイズ**
おもちゃ職人のゼペット爺さんが作ったといわれる、ゼンマイ仕掛けのからくり人形。マップ上やイベントによって手に入れることができる。主人公と会話ができるほか、移動時や戦闘時にアイテムとして使うと、さまざまな効果を発揮してくれる。



↑ベイビーがちゃんとお使いをこなしたときなどは、誉めてあげよう

↑レアなリビングトイズほど絶大な効果を発揮してくれるのだ

続報!!

Jコード063711

Play Station

# 火星物語

●アスキー●ライフ感覚バラエティRPG●98年10月22日予定●6800円/限定版9500円

続報!!

## 想像心をくすぐる戦闘システムを公開！

人形劇を観賞する感覚で楽しめるロールプレイング、『火星物語』の続報が到着！ 今回は本作の最大の特徴とも言える、戦闘システムを紹介しよう。この作品では「アドリブバトル」というシステムを採用、自由度の高いバトルを楽しむことができる。例えば画面内にあるオブジェを利用して敵を攻撃する、なんてことも可能だ。つまりプレイヤーのアイディア次第で、行動のバリエーションが広がるわけ。戦闘に飽きることがなさそうな感じだ。

### 新キャラクター「タローボー」登場

第一章の舞台、未来の火星に登場する仲間。火星の古代遺跡から発掘されたパーツを基に、主人公のフォボスが完成させた戦闘ロボットだ。また、自己進化機能も搭載している。



⬅特技はバズーカ。7種類の弾薬を詰めて発射することができる

➡HPと防御力が高く、前線に立たせれば壁役として活躍してくれる

## 「アドリブバトル」で多彩なアクションを楽しもう！

ここでは、ゲーム中で楽しめる「アドリブバトル」の一部を紹介しよう。障害物だけでなく、人物も利用できるからビックリ！








⬆⬅見物人を踏み台にして敵に跳び蹴りをくらわす荒技。大ダメージは確定だ！




➡戦車に乗ったり、物を投げたりすることが可能




⬅攻撃には関係ない、お遊び専用のオブジェも用意






⬅⬆敵を別の敵にぶつけるように投げると、両方にダメージが与えられる

Jコード091201

Play Station

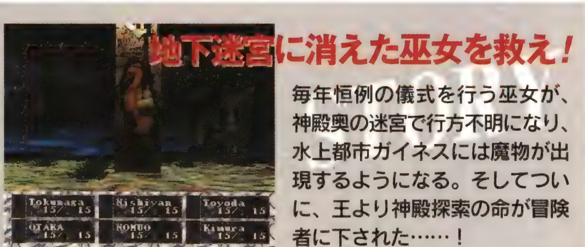
# Wizardry～DIMGUIL～

●アスキー●ロールプレイング●98年予定●6800円

初登場

## ロールプレイングの原点が、新シナリオで蘇る

80年代初頭のロールプレイング黎明期に登場し、圧倒的な人気を得た傑作『ウィザードリィ』。その最新作が、いよいよ登場となる。システム的にさまざまな進化を遂げてきたシリーズだが、本作では第1作目と同様のシンプルなものを採用。原点回帰の方向性を強く打ち出した、日本オリジナルの『ウィザードリィ』というべき作りになっているのだ。また、ゲームの舞台設定は、初代『ウィザードリィ』のアナザーワールド的な世界になっている。簡明なシステムで、独自のシナリオ展開を楽しめそうだ。往年のファンは要注目の1作！



➡巫女の失踪とともに地下で発生した異変の謎を解くのだ

### 地下迷宮に消えた巫女を救え！

毎年恒例の儀式を行う巫女が、神殿奥の迷宮で行方不明になり、水上都市ガイネスには魔物が出現するようになる。そしてついに、王より神殿探索の命が冒険者に下された……！

## 原点回帰の明解なシステム！

グラフィック面などでの強化はなされているが、ゲームのシステムは初代『ウィザードリィ』を踏襲したシンプルなスタイル。非常に簡明で取っ付きやすいシステムだ。

### 1 キャラクターを作成




ランダムで振り分けられるボーナスポイントを、種族固有のステータスに割り振っていくという、『ウィザードリィ』おなじみの方式だ。種族は13種類から選択可能。

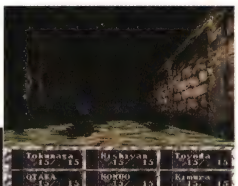
### 2 パーティを編成



最大6人からなる捜索隊を編成する。戦闘力だけでなく、回復役の僧侶なども含めたバランスのとれた編成をしなくてはならない。メンバーは任意で変更が可能だ。

### 3 ダンジョンを探索!!

捜索メンバーが決まったら、いざダンジョンへ。魔物どもを退治しながら、迷宮の構造を把握しつつ謎に挑んで往くのだ。常に死と隣り合わせのダンジョン探索はスリルたっぷり。少しずつ成長させながら、最深部を目指せ！





⬆⬅ダンジョン内部は緻密に描写され、雰囲気を盛り上げる。戦闘シーンの作りはシリーズ作と同様だ！

Jコード060313

Play Station

# 幻想水滸伝II

●コナミ●ロールプレイング●98年予定●価格未定

初登場

## 108人の仲間と旅する壮大な物語が再び！

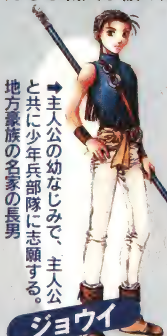
108人の仲間を集めるという、壮大なスケールが人気を呼んだロールプレイング『幻想水滸伝』に、待望の続編が登場する。今回は早くも体験版が到着したので、プレイ感を交えて情報をお届けしよう。今作でも、108人の仲間が演じる人間ドラマが最大の見どころになる。さらに、前作で登場したキャラクターの後日談が語られるなど、興味深い展開が目白押しだ。また、新たに交易などのミニゲームが用意され、ボリューム的にも数段アップしている。前作同様にシステム、ストーリー展開ともクセがなく遊びやすいプレイ感覚も魅力だ。前作のファンはもちろん、未プレイの人も安心して楽しめるだろう。

### Story 3人の男女を中心に運命の扉が開く

前作の舞台、赤月帝国で繰り広げられた解放戦争から3年。ハイランド王国と都市同盟の休戦協定が組まれ、主人公は帰郷を心待ちにしていた。だが、新たなる戦火が彼の周囲で動き出す……。



⬆本作の主人公。キャロの街外れにある道場主ゲンカクの養子で、ユニコーン少年兵部隊の一員



➡主人公の幼なじみで、主人公と共に少年兵部隊に志願する。地方豪族の名家の長男



➡ゲンカクの養子で、主人公の義理の姉にあたる。いつも元気いっぱいのおてんば娘だ

## 飛躍的にグレードアップした演出に注目！

前作では、魔法紋章や協力攻撃といった派手な演出が楽しみだったが、それは今作でも同様。はるかに進化したカッコいい演出で楽しませてくれる。派手な上に、いろいろと凝った仕掛けがなされているのだ。





⬅⬆ご覧のとおり、今回の魔法紋章はとにかく派手！　中でも、画面全体を覆いつくす召喚魔法紋章は圧巻だ。詳細は不明だが、合体魔法なんてのもあるらしい



➡3人協力も健在。もしかして全員協力なんかも存在する？


⬇主人公とジョウイによる「おさななじみ攻撃」。分身がイカす！

---

Jコード075744

Play Station

# ドルフィンズドリーム

●コナミ●アクションアドベンチャー●98年9月10日予定●5800円予定

初登場

## 海に眠る財宝を探す海洋アドベンチャー登場

大海原を舞台にした、宝探しと大冒険が楽しめる海洋アドベンチャーがコナミから発売される。ゲームは海に沈んだ沈没船から、そこに眠るお宝を手に入れるのが目的。そのためには、海底に眠る財宝を見つけ出して、資金を稼ぎながら宝探しに向けての装備を整えていくことになる。また、ゲーム中で用意されているミッションも、巨大ザメを退治して賞金を稼ぐといった具合に、さまざまな内容のものが用意されている。さらにアドベンチャー本編以外にも、フィッシュウォッチングや、160種類もの財宝の探索・収集ができるなど多彩なモードが用意されており、プレイヤー各自のプレイスタイルで楽しめるゲームになりそうだ。

### 大海原を自由自在海中散歩を楽しもう

本作の醍醐味は、マリンブルーの海中を自由に泳げる開放感にある。もちろん目的を持って、ストーリーを追いながら泳ぐのもいいけど、お気楽に海中散歩をするのも楽しいぞ。


⬆泳いでいるとイルカと遭遇。そのままランデブーを楽しんだりできるのだ



➡画面右下の酸素メーターに注意。酸素が切れるとゲームオーバーに



⬆泳ぐための操作はとても簡単なので、クイックターンなども自由自在だ

### 埋もれた財宝を探して装備を充実 映画のような展開に大興奮

ストーリー展開の見どころは、島の人からの依頼を解決する達成感と、埋もれた財宝を見つける満足感にある。そのストーリーモードの興奮を紹介しよう。



**Misson 1 スパナ捜し**

まずは手始めに、案内役のロベルトが落としたスパナを捜すよう言われる。場所は比較的浅い海域だが、何の装備もないため活動時間は短い。慌てずに何度でも挑戦してスパナを見つけ出すのだ。



**Misson 2 カメラ捜索**

迷路のような洞窟内から水中カメラを捜し出すステージ。海中のクラゲやカサゴなどに触るとダメージを受けるうえ、天井に溜まった空気を見つけては、こまめに息つぎをしていかなければならない。



**Misson 3 人喰いサメ退治**

賞金の懸かった巨大人喰いザメを退治するミッション。食いつかれないようかわしながら、水中銃を撃ち込むのだ。口を開けて迫りくるサメの迫力は圧巻で、思わず身がすくみそうになるぞ！

# COMING SOON!!

Jコード094838

Play Station

## 電車でGO!2

●タイトー●電車運転ゲーム●98年12月予定●5800円

初登場

### 人気の電車ゲーム、待望の続編が移植決定！

昨年、子供から大人まであらゆる世代に人気を呼んだ電車シミュレーション『電車でGO!』。そして、アーケードで好評稼働中の『高速編』が、この冬プレイステーションに移植される。今作では、前作で強い要望があったプレイステーション版オリジナル路線が追加されるなど、サービス満載の内容になる様子。さらに、入門モードやアルバムモードも一段と進化するとのことなので、前作のファンはおおいに期待していよう。







**今度は新幹線もあるぞ！**

**アーケード版＋αの4路線に挑戦！**

アーケード版で収録されている秋田新幹線、北越急行、京浜東北線、の3路線は完全再現。さらに、プレイステーション版オリジナルとして大阪環状線が用意される。

⬆➡何と言っても今回の目玉は新幹線。超高速運転を体験だ

## 一段とマニアックに進化した『2』の見どころを紹介!!

### プレイヤー思いの「時刻表モード」

プレイステーション版オリジナルの追加モードで、前作でもっとも要望が強かったモードでもある。普通、快速などの運転車両や雨、雪などの天候、昼、夜の時間帯といった、さまざまな運転状況を自分で設定することができるのだ。このモードのおかげで、同じ路線を何度もプレイするにしても違った楽しみ方ができるというわけ。




➡天候を変えるだけで、難易度が変わるどころか新鮮味がグッとわいてくる




⬆初級者から上級者までひとそれぞれの遊び方ができる、非常に嬉しい追加モードだ

### 新ボーナスポイント「定通」

前作で最大の醍醐味と言えば、定刻に駅の定位置に停車することだった。今作ではそれに加え、定刻に駅を通過することでボーナスタイムがもらえる、通称「定通」が導入されている。この新要素がますますリアル感を高めてくれるとともに、一段と運転魂に火をつける楽しみとなっているのだ。挑戦意欲が駆り立てられる!





⬅⬆通過駅に対しても時間を気にしなければならないとは、前作よりはるかに集中度が必要となる

Jコード093432

Play Station

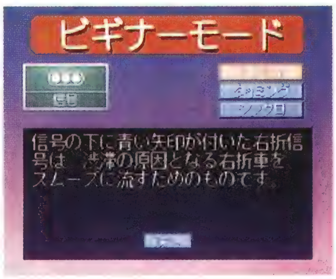
## NAVIT

●アートディンク●渋滞解消シミュレーション●98年9月予定●5800円予定

初登場

### 渋滞解消を目的にした交通ゲームの移植決定

誰もがイライラする交通渋滞にスポットを当てた、風変わりなシミュレーションが登場する。本作はもともと、PCゲームとして登場したもので、『ザ・コンビニ』シリーズの生みの親マスターピース社のデビュー作だ。その元祖に改良を加えたウインドウズ95版を、さらにプレイしやすく改良したのが今作にあたる。そんな、シリーズの原点ともいえるゲームのサンプル版を入手し、早速プレイしてみた。アイコンによる各要素の細かな指示は、『ザ・コンビニ』と同じようなゲームシステムなので、とっつきやすくてハマリやすそうな作りになっている。




➡操作に必要な各アイコンを説明する初心者用モードも搭載されている



⬆まず最初にこのビギナーモードで操作の手順を覚えておこう

### スムーズな交通のためには他にも仕事が山積みなのだ

本作には時間の経過で変化する要素も盛りだくさん。ゲームの進行に起伏をつける。



➡すべての道路は交通量に応じて、じょじょに荒れていく。すると事故が起きやすくなるので、頃合いを見て修復する必要がある



⬅ときには暴走族が現れ、交通をさまたげることもある。そんなときは検問で一網打尽にするのだ！



⬆円滑に車を走らせるためには、交差点での車線設定も重要な要素だ

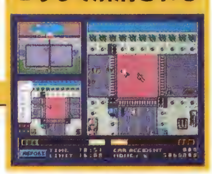


⬆信号機は設置するだけでなく、交通量に合わせて点灯時間を変更する

### 渋滞緩和を目指し今日も大忙しだ

信号機の設置や車線の設定などを、プレイヤーは簡単な指示で行える。どのように組み合わせて渋滞を解消するかが悩みどころだ。ここでは渋滞解消に必要なノウハウを紹介しよう。

**実践！交通渋滞はこうして解消される**



⬆まずは全体図を見て、渋滞している場所を探す



⬇渋滞箇所を見つけたら、信号の設置や切り替わりタイミング、車線などを交通量に合わせて設定する



⬆すると渋滞が解消。この調子で他の場所の渋滞もどんどんなくしてしまえ！

Jコード060313

Play Station

# フィフス・エレメント

●ハドソン●アクションアドベンチャー●98年9月23日●5800円

続報!!

## SF映画がトラップ満載のアクションに!

ブルース・ウィルス主演のSF映画が、ゲーム化されるということで話題の『フィフス・エレメント』。今回は、サンプルロムが届いたので、プレイ感を交えつつ紹介していこう。本作では、ブルース・ウィルス演じるコーベンと、謎の美少女・リールーの2人を操作できる。コーベンは拳銃を武器とし、リールーはパンチやキックを得意としており、ステージによって違ったアクションを味わうことができるのだ。また、各ステージに豊富な仕掛けが施されているのも特徴。謎解きの要素がふんだんに盛り込まれており、緊張感のあるプレイが楽しめる。



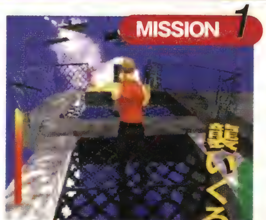
⬆宇宙で人気絶頂のＤＪ、ルービーがゲーム中では進行役を務める


➡オープニングやステージ間には、映画本編のムービーが流れる

### 手に汗握る、序盤のステージを紹介!

#### MISSION 1 リールーを再生せよ!

最初のステージでは、コーベンを操作し、細胞復元研究室でリールーを再生することが使命。銃で攻撃してくる敵や不気味なモンスターたちもさることながら、随所に仕掛けられたトラップの数々がプレイヤーを悩ませる。バリアや厚い扉で閉ざされた通路への侵入方法など、頭を使わないと先へは進めないぞ。


➡コーベンは拳銃以外にも、豊富な武器が扱える

襲いくるモンスター!


⬆拳銃でモンスターたちを倒し、一刻も早くリールーの元へ急がねば!

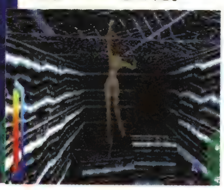

⬅この強烈なバリアを解除する方法は……

#### MISSION 2 コーベンを助け出せ!

第２ステージではリールーを操作し、捕まってしまったコーベンを警察署から救出するのが目的。見た目とは裏腹にリールーは、数種類のコンボアタックを持っており、派手なアクションが楽しめる。さらに、このステージにも、多彩な仕掛けが用意されており、簡単にはクリアできない作りになっているのだ。


華麗なアクションの数々


➡コンボは簡単に繰り出せる。素早い動きも特徴だ


⬅豊富なアクションを駆使して、進んで行く

Jコード094218

Play Station

# リベログランデ

●ナムコ●サッカー●98年11月予定●価格未定

初登場

## 1人称視点による、新発想のサッカーゲーム

アーケードで人気を博している、新しいタイプのサッカーゲームがプレイステーションに移植される。今までのサッカーゲームと言えば、ボールを持った選手を中心に操作するというのが基本。だが、本作は常に1人の選手をプレイし続ける、1人称視点になっているのだ。このため、個人技やアクションがダイナミックになり、臨場感のある試合が楽しめるというわけ。また、画面を2分割にしての対戦プレイや、2人でコンビネーションを楽しむ協力プレイが可能というのも面白い。今までにないプレイ感が味わえそうだ。

### 豪華なオーバーヘッドキック!



⬆華麗な個人技の数々も、本作の魅力。モーションキャプチャーにより、リアルな動きが再現されている

### 味方へのシュート指示でゴールをGET!

本作は戦略面に関しても、サッカーファンの期待に応える内容になっている。例えば、敵陣のサイドラインまで自分で斬り込んで行き、センタリングを上げて、味方にシュートさせる、なんてことも可能なのだ。



➡自分で持ち込み、敵をかわしてからセンタリング





⬅⬆味方選手にボールが渡れば、指示を出してゴールを狙える。自分がフィールドに立っているような感覚でプレイできるのだ

### キーパーとの1対1の勝負が熱い!

ドリブルで斬り込み、キーパーと勝負。画面内に仲間や敵が入ってこない、こんなシーンも本作ならでは。キャラクターのサイズも大きいので、迫力のある対決が堪能できるのだ。





⬆➡簡単な操作で派手な個人技が繰り出せるので、１対１も存分に楽しめる



➡ローアングルの視点による、臨場感あふれる映像もポイント

# COMING SOON!!

Jコード090646

PlayStation

## 御神楽少女探偵団

●ヒューマン●超本格推理アドベンチャー●98年9月3日発売予定●6800円●デュアルショック対応予定

初登場

### 斬新なシステムが魅力の本格アドベンチャー

大正時代の帝都をイメージした世界が舞台の本格推理アドベンチャーが登場する。プレイヤーは御神楽探偵事務所のかわいい女の子たちを操作して、数々の猟奇事件を解決していくのだ。このゲームの特徴は、怪しいメッセージを注目するときに使用する、推理トリガーというシステムにある。推理トリガーは使用回数が限られているため、プレイヤーは重要と思われる情報をしっかりと見極めて、行動しなければならない。巧みなトリックなどもあり、じっくり推理を楽しみたい人にも存分に楽しめる内容になりそうだ。

#### 新システム"推理トリガー"

**1 怪しいメッセージに注目！**

関係者の証言の中に青い文字のメッセージが出たら、推理トリガーの出番だ。



⬅世間話の中にも、重要な情報がある

**2 重要かどうか推理する**

その証言が事件の重要なカギだと感じたら、推理トリガーを使用するのだ。



⬅ここでの見極めが捜査のポイントだ

**3 推理ポイントが加算**

その推理が的確であれば、クリアに必要な推理ポイントが加算される。



⬅ポイントが規定数になれば、話が進展

### ゲーム中での捜査の流れ

シナリオはいくつかのパートに分かれており、各パートは、推理ポイントを溜めることで展開していく。効率良く捜査を進めるためには、推理トリガーをうまく使うことがポイント。つまり、プレイヤー自身の推理や直感が、ゲームを解く上で重要なのだ。




事件発生!!

➡事務所に持ち込まれた依頼とは別に、事件が発生することも




情報収集!

⬆マップ上での移動や、事件の関係者との会話で捜査を進めていく。マップのすみずみまで調査するのだ




シナリオ終了!!

➡見事に事件を解決すると、新しい事件が舞い込んでくる

### キャラクター紹介



御神楽時人

⬆類い稀な推理力を持っているが、捜査以外には無能な所長



鹿瀬巴

⬇助手たちのリーダー役。さっぱりした性格の活発な女の子



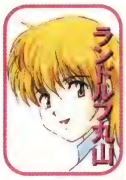
絵垣千鶴

⬆おとなしい性格だが、根気のいる捜査では本領を発揮する



久御山滋乃

⬇上流階級の令嬢。上品な口調ながら、痛烈な皮肉が特徴



ランドルフ丸山

⬆混血の少年。現在は時人の身の回りの世話をしている

---

Jコード093548

PlayStation

## カクテル・ハーモニー

●アストロール●カクテル・シミュレーション●98年9月予定●5800円予定

初登場

### お酒好きはたまらない、個性的な最新作

カクテルをテーマにした、ユニークなシミュレーションが登場する。カクテルをまったく知らない人から、バーテンダーを目指そうという人まで、幅広く楽しめる内容になっている。分かりやすくカクテルについて説明してくれるのはもちろん、オリジナルカクテルが作れるモードや、カクテルを通して行うデートシミュレーションなど、モードも豊富。遊んでいるうちにカクテルについて、どんどん詳しくなれるのだ。



➡本作をプレイすれば、お酒の席での話題にも役立つこと間違いなし？

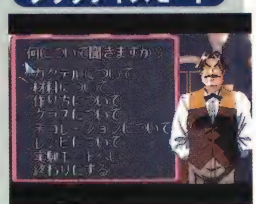
#### 多彩なモードでカクテルによいしれる

**君のお気に入りは？ マイ・フェイバリットモード**



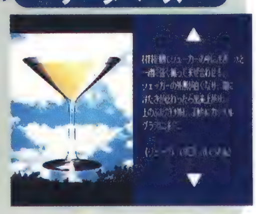
質問に答えていき、自分に合ったカクテルを探し出す。選ばれたカクテルの説明も親切。

**初心者も安心 プラクティスモード**



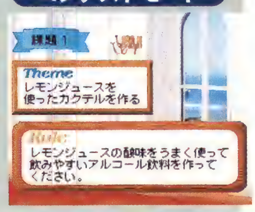

初歩的なことから親切に教えてくれ、オリジナルカクテルを作る過程までをお勉強。

**膨大なデータを収録 データベース**



400以上ものレシピを始め、カクテルに関する膨大なデータをチェックできる。

**気分はバーテンダー コンテストモード**



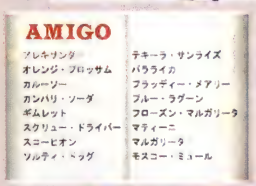

次々と出される課題にあったカクテルを作り、1人前のバーテンダーを目指していく。

#### ストーリーモードで彼女とラブ♡ラブ

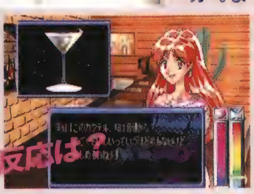
女の子に合わせてカクテルを勧めながら、会話を楽しんでいくデートシミュレーション。好みのカクテルをさぐる駆け引きが楽しめるのだ。




➡まずは女の子を誘い出し、TPOに合わせたお店に連れていこう




⬅もちろん、お店によってメニューは異なる。彼女の好みを考えてカクテルを選ぶ



彼女の反応は？

➡飲んだカクテルによって、彼女のパラメーターは変化していく

Jコード090549

Play Station

# ミリオンクラシック

●バンダイ●競走馬育成シミュレーション●98年9月予定●5800円

初登場

## DNA配合理論を持った、新世代競馬ゲーム

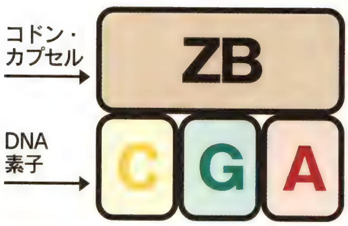
斬新な調教方式や配合システムを取り入れ、従来になく本物指向をウリにした競走馬育成シミュレーションが発売される。詳しくは左のコーナーで紹介するが、最大の注目ポイントは前代未聞のDNA配合理論。ついにDNAの世界に足を踏み入れるとは、コアな競馬ファンをも燃えさせてくれそうだ。また、過去の名馬と対決できたり、自分だけのサイアーライン構築の楽しみがあったりと、競馬ファンのツボをしっかり押さえた内容になっている。

### 数値に頼らない リアルな調教法を実現

競走馬の数値を上げていくのではなく、実際と同様に馬体を作り上げる調教システムを採用。具体的にどういう仕組みなのかは今のところ不明だが、従来にないタイプの調教理論が楽しめそうだ。

### インブリードやニックスなんてもう古い！
## 究極の配給システムDNA理論！！

普通、配合する際にはインブリードやニックスが重要になるが、このゲームではDNAを重要視した独自の配合理論を取り入れている。まずは画面写真と下の図を見比べてみよう。各馬ごとに、3つのDNA素子と「コドン・カプセル」と呼ばれる記号がいくつか表記されている。「コドン・カプセル」とは、スピード値やスタミナ値、脚質などのパラメーターが、24種類のDNAの組み合わせによって構成されるもの。そして、それが馬の能力に直接反映されるのだ。







⬆DNAの組み合わせは膨大にあり、いろいろと試せば試すほど奥が深くなっていきそう

### フルポリゴンの華麗なレースシーンをご覧あれ！

競馬場の細部にまでこだわった美しい映像と、多彩なカメラアングルが生み出す、迫力のあるレース展開も大きな見どころとなる。一例として京都競馬場のレースハイライトを紹介しよう。




⬆生き生きと疾走する競走馬たちは躍動感たっぷりだ




⬆観客席から見た視点。ターフビジョンの中継もよく見える




⬆おなじみの池や噴水をバックに走る姿は、臨場感抜群

---

Jコード089672

Play Station

# いただきストリート ゴージャスキング

●エニックス●ボード●98年秋予定●価格未定

続報!!

## 熾烈極まる勝負。手強い相手がぞくぞく登場

ボードゲームファンには待ち遠しい『いただきストリート』の最新作。今月は新要素や新キャラクターの追加情報が届いたので、それを紹介しよう。まず、登場キャラクターは全部で17人ということが決定。前作の8キャラクター＋新キャラクター9人になる。前作の登場キャラクターは、成長しての再登場。あやかは高校生になり、このみは晴れて一人前のタレントに。中には『いたスト』の腕前がレベルアップしている人も。また、ワープマスという新マスも追加。前作のヘリポートや羽マス（ドラクエマップにあったやつね）同様、戦略上、重要なマスになりそうだ。




⬆カジノもこんなにゴージャスに。ミニゲームは5種類になっている

### さらに判明 6人の新キャラクター!!




**りゅうた**

⬆9歳の小学生。野球帽とTシャツがトレードマークだ。強さはDランク




**ドナルド**

⬆貿易会社の社長さん。怪しい日本語は外国人の証明か？　強さはCランク




**ロン**

⬆見るからに金持ちそうな、中国人の実業家。金勘定のなせる技か、強さはAランク




**さき**

⬆一見外人風だけど、立派な日本人。某有名劇団の団員だ。強さはBランク




**ひでこ**

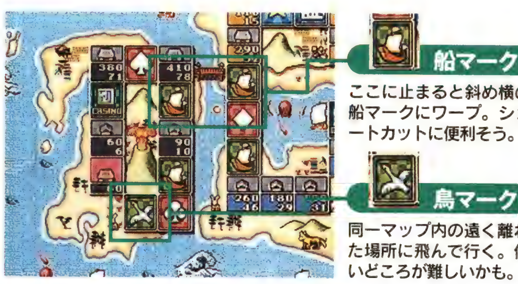
⬆一目で分かる、専業主婦のおばさんです。お金に強そうでも、実はDランク




**うめ**

⬆年齢忘却。恐らく、『いたスト』史上最年長。けちで意地悪。最強最悪なAランク

### ワープマスの追加で戦略アップ



**船マーク**

ここに止まると斜め横の船マークにワープ。ショートカットに便利そう。

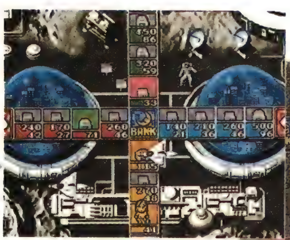
**鳥マーク**

同一マップ内の遠く離れた場所に飛んで行く。使いどころが難しいかも。

### 新マップも続々発表だ



⬇昔の地図みたい。枝分かれが多そうだ



⬆未来の月面都市？　前作にもあった十字マップかな

Jコード095125

Play Station

# CARDINAL SYN

●スパイク●3D大戦格闘●98年10月29日予定●5800円予定

初登場

## 海外産のファンタジック3D格闘が登場！

あの人気アクション『クラッシュバンディクー』のスタッフをプロデューサーに迎えたチームによる、3D格闘『カーディナル シン』の第1報！ 現時点では、言語の和訳やゲームバランスの調整を残すところとなり、開発は着々と進んでいる模様。と今秋には発売される予定だ。気になるゲーム性については、残念ながらロム未着のため確認できなかったが、大いに期待してよさそう。映像のクオリティは高く、剣と魔法がぶつかり合う迫力の戦闘が写真からも十分伝わってくる。ド派手な対戦を楽しめそうだ。対戦格闘好きは首を長くして待て！



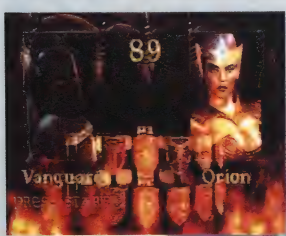


⬆➡ハイクオリティな映像が見どころだ。これがどう動くのか楽しみ

### ドラマチックな展開に要注目！

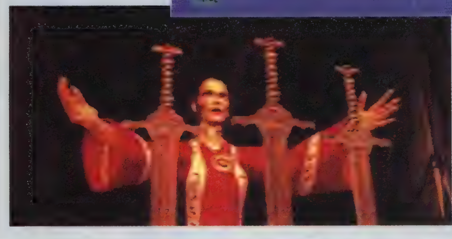
剣と魔法が支配する幻想世界を舞台に、広大なストーリーが展開する。キャラクターは全16人。ある者は自身の腕前を試すために、ある者は愛する人を救うために……。登場するキャラクターたちは、胸に秘めたさまざまな想いを叶えるために、剣をとり戦いに挑む。

16のドラマがいま激突する！！






⬆➡さまざまな背景を持つ、16人のキャラクターがぶつかり合う！ 胸に秘めたる熱き思いが、彼らを死地へとおもむかせるのだ



⬅美麗な映像が、一層ストーリーを盛り上げてくれる

### 360° これが本当の3D格闘だ！



⬆有利に戦うためには間合いの取り方が重要となる

フィールド内を360度、自由に動き回って敵と戦うシステムを採用。そのため有利に戦うには、手薄な背後や側面をとって攻撃をしかけるといった戦術が求められるのだ。高度な駆け引きが、緊張感の高い対戦を実現する！

---

Jコード076244

NINTENDO 64

# Let's スマッシュ

●ハドソン●テニス●98年10月9日●6800円

初登場

## コミカル&リアルなテニスゲームが登場！

簡単にプレイでき、それでいて奥深い対戦が楽しめるというスポーツゲームの魅力を最大限に引き出したテニスゲームが登場する。キャラクターはポリゴンで描かれ、コミカルな雰囲気になっているが、その動きは本格的。テイクバックやインパクトの瞬間から、フォロースルーまで、豊富なアクションがリアルに再現されている。また、NINTENDO64ならではの滑らかな操作感も特徴。臨場感のある試合が楽しめそうだ。



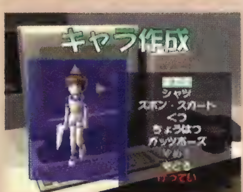
### ミズノの商品も登場！




⬆ミズノのロゴの入ったコートもあり、会場の雰囲気を盛り上げる

本作はスポーツ用品メーカーのミズノとタイアップしており、実在のミズノ商品が登場する。ミズノのラケットやシューズを使うと、プレイヤーがレベルアップするなど、ユニークな設定も用意されているのだ。

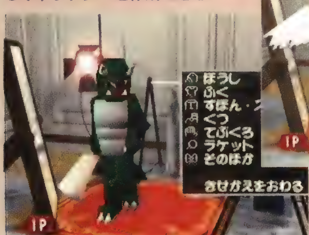
### エディット&着せかえモードも充実！




⬆簡単な操作で、自分の分身となるキャラクターを作成できる

本作には個性豊かな24人のキャラクターが用意されているが、エディット機能を駆使すれば、自分だけのキャラクターを作ることもできるのだ。オリジナルキャラクターでプレイすれば、より熱くプレイできるというもの。




⬅⬆着せかえモードを使えば、内部的なパラメーターだけでなく、見た目も個性的なキャラクターが作れるぞ

### バラエティに富んだコートの数々

世界4大コートを始め、本作には多彩なコートが用意されている。コートによって、プレイ感覚がどう変化するのかも楽しみなポイントだ。ここで紹介した以外にも、あっと驚く仕掛けの施されたコートが、豊富に揃っているという。

イギリス



➡伝統あるイギリスはきれいな芝

高原



⬆細かい芝が特徴の高原コート。美しい自然の中というのも魅力だ

スラム



⬅コンクリートで固められたスラムコートも個性的

Jコード092339

SATURN

## バーチャルコールS

●キッド●美少女恋愛シミュレーションアドベンチャー
●98年秋予定●価格未定

初登場

### パソコンで人気を博した、テレビ電話を使った恋愛ゲームが移植決定！

テレビ電話を使った恋愛ゲームが、パソコン版からサターンに移植される。パソコン版の3作目をベースに、他シリーズの女の子が登場するなど、オリジナル要素が加えられている。また、初回限定版には300人分の名前を登録した「よびかけ君」が付属。登録された名前を、肉声で呼んでもらえるのだ。



⬆ゲーム画面は3万2千色を使った、美麗なハイレゾリューション画面



⬆会話をうまく進めて女の子と親密になれば、ちょっとエッチな一面を見ることも

Jコード094528

SATURN

## ルームメイトW～ふたり～

●データム・ポリスター●リアルタイムコミュニケーション
●98年秋予定●6800円

初登場

### こんどは2人の女性と同居!? 人気の『ルームメイト』に新シリーズ登場

サターンの内蔵時計機能を活用し、リアルタイムで女の子との生活を楽しむことができる『ルームメイト』の最新作。今作はヒロインの女の子が一新され、しかも2人の女の子と同時に同居するという設定だ。また、システムは好評だった前作を踏襲しつつ、より現実感を増した作りになる模様だ。




⬆独り暮らしをしていた主人公だが、ふとしたことから2人の女性と同居生活を開始



⬆散らかっていたゴミが無くなったりするなど、部屋の中の様子は毎日変化するのだ

Jコード094617

SUPER FAMICOM

## ダービースタリオン98

●任天堂●競走馬育成シミュレーション
●98年9月1日●2500円

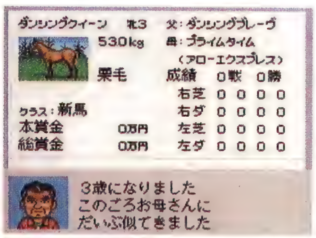
初登場

### ファン待望の最新作が、2年ぶりにニンテンドウパワーで登場！

競走馬育成シミュレーションの大御所『ダービースタリオン』のシリーズ最新作。基本的には『96』のシステムをベースにしたリニューアル版で、本年度の最新レースプログラムや、100頭以上の種牡馬、繁殖牝馬のデータが追加されている。さらに、配合理論も一層奥深いものに進化しているのだ。




⬆システムは変わらずとも、各種データが最新なら十分新作気分で遊べるはず




⬆ダンシングブレーヴも種牡馬に仲間入りし、競馬ファンには嬉しい限り

Jコード094404

SUPER FAMICOM

## ぷぷる

●アクセラ●ボード&テーブル
●98年9月1日●3000円

初登場

### 斬新なルールのボードゲームが全国のコンビニで書換決定

かわいいキャラクターが特徴のボードゲームが、ニンテンドーパワーで登場。プレイヤーは落とし穴や、回転床などさまざまなイベントが起こるパネルを、マスに置き、他のプレイヤーを邪魔しながらいち早くゴールを目指すのだ。1人用のモードも充実しているので、じっくり楽しめそうなゲームだ。




⬆他のプレイヤーを邪魔できる「パネル」は、各ターンの始めに引く




⬆各プレイヤーが所有するコマは全部で3つ。状況によって動かすコマを変えるのだ

Jコード094315

GAME BOY

## もんすたあ★レース　おかわり

●光栄●RPG
●98年10月2日●3980円

初登場

### 夏休みの自由課題に、モンスターコレクションなんてどう？

レースバトルが好評だった『もんすたあ★レース』に第2弾が登場する。今回登場するモンスターは、前作の100体＋新規3体。前作の名脇役バッチが主人公となり前作の主人公レニー、シンディらも登場する。ポケットプリンターに対応しており、モンスターのアルバム画面を印刷することもできるのだ。




⬆レースシーンは単純ながら、ついつい熱くなってしまう




⬆上のモンスターが、今回新登場の「チクタク」。古い目覚まし時計のお化けだ

Jコード093921

NINTENDO 64

## BUCK BUMBLE

●UBIソフト●アクションシューティング
●98年秋予定●価格未定

初登場

### 滑らかなフライト感覚を楽しめる、超スピードの3Dシューティング

あの『スターフォックス』の制作スタッフが贈る期待の新作は、昆虫がモチーフの3Dシューティング。手元に届いた映像を見る限りでは、とにかくスピード感が凄い。昆虫特有の変則的なモーションを美しく滑らかな映像で演出しており、これまでにはない操作感覚を楽しめそう。続報を期待して待て！



⬆とにかくスピード感が凄い！　動きも滑らかで、操作するだけでも楽しそう



⬆美しいビジュアルで迫力十分。派手なドッグファイト（？）を繰り広げる

# COMING SOON!!

Jコード092312

NINTENDO 64

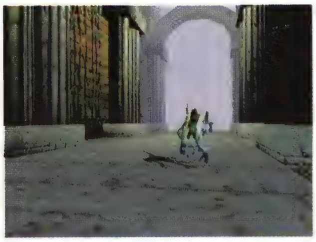
## テュロック2（仮称）

●アクレイムジャパン●サバイバルシューティング
●98年冬予定●価格未定

初登場

### 滑らかな動きで臨場感の高い3Dアクションがパワーアップして登場

97年4月に発売された『時空戦士テュロック』の続編が発表された。詳しい内容はまだ不明だが、前作を踏襲した3Dアクションになるとのこと。また、4人対戦モードの搭載や、主人公を手助けする女性キャラクターの登場など、新要素も追加される。前作以上に興奮度の高い冒険が楽しめそうだ。



↑『テュロック』といえば、やっぱり恐竜。対戦ではこいつも使えるようになるとか



↑描き込まれた背景画面も特徴。より臨場感のあるアクションが味わえそうだ

Jコード092878

NINTENDO 64

## カメレオン・ツイスト2

●日本システムサプライ●3Dアクション
●98年冬予定●価格未定

初登場

### 長～く伸びる舌を使った、3Dアクションの第2弾が登場！

昨年12月に発売されたアクション『カメレオン・ツイスト』の続編が登場する。主人公はもちろん、2頭身のかわいいカメレオン。自在に伸びる舌で敵を絡め取ったり、杭をつかんだりして、ステージをクリアしていくシステムも健在だ。新しい仕掛けも多いとのことで、パワーアップした内容に期待したい。




↑コミカルな雰囲気は、前作と同じ。敵のキャラクターもとってもユニークだ




↑第２弾のカメレオンは、なんと空を飛ぶ!? 多彩な仕掛けにも期待がかかる

Jコード088790

NINTENDO 64

## キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

●ケムコ●スポーツ
●98年秋予定●価格未定

初登場

### スノーボード独特の疾走感や、イカしたトリックなどをリアルに表現！

年末のシーズンに向けて、人気のウィンタースポーツ・スノーボードがゲームで登場。障害物などがある雪山を華麗なトリックを決めつつ、疾走するのだ。天候の変化やコースの微妙な傾斜など、リアルに雪山を表現しているのが特徴。みんなで集まってプレイしても、ストイックに極めても楽しめるはず。



↑トリックをうまくこなすと、得点が上がるだけでなく、滑降スピードも伸びる



↑雪やアイスバーンなど、雪質によってプレイ感覚は変化する

Jコード093840

NINTENDO 64

## Jリーグ タクティクスサッカー

●アスキー●シミュレーション
●98年冬予定●価格未定

初登場

### サッカーの戦術を堪能できる、今までになかったシミュレーション

サッカーの戦略的な駆け引きに重点を置いた、新しいタイプのシミュレーションが登場する。プレイヤーはJリーグのクラブの監督となって、選手を育成し、優勝を目指していく。クラブ経営などの要素はなく、あくまで戦術という、サッカー本来の醍醐味が堪能できるようになっているのが特徴だ。



↑実際の試合同様、監督は試合中でも各選手にポジションの指示などが出せる



↑ある条件を満たすと、日本代表の監督にもなれる。世界の舞台へと挑戦できるのだ

Jコード079723

NINTENDO 64

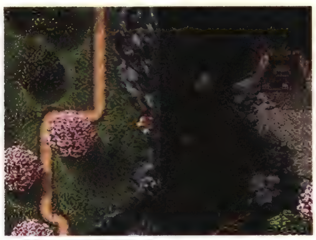
## ぬし釣り64

●パック・イン・ソフト●釣りRPG
●98年冬予定●価格未定

初登場

### 親しみやすさはそのままに、新たな楽しみを詰め込んだ最新作

他機種でも好評の釣りRPGが、いよいよNINTENDO64にやってくる。6人の家族から主人公を選び、それぞれの目的に沿って釣りの旅に出かけるという物語だ。シリーズでおなじみのほのぼのした雰囲気は健在。さらに今回は釣りの他にも、昆虫採集や花摘みといったお楽しみが用意されている。



↑操作は簡単なので、釣り初心者も安心。バンバン釣ってレベルアップだ



↑水中画面は驚くほど美しい。キメ細かく描かれた多彩な魚を見るのも楽しみの1つ

Jコード080365

PlayStation

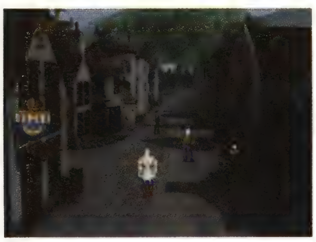
## Zill O'll

●光栄●ロールプレイング
●98年冬●6800円

続報!!

### 老舗・光栄のロールプレイングは一味違う新鮮な内容に期待が高い

シミュレーションの老舗・光栄が放つ本格派ロールプレイング。プレイヤーの行動次第で冒険の内容や最終目的が変化するなど、自由度が高く、幅のあるプレイが楽しめるようになっている。また、戦闘は思考性に富み、敵を倒す早さによって経験値が変わるなど、バラエティ豊かな仕掛けが施されている。



↑これは町中のシーン。立体的に構成された画面がとても美しい




↑戦闘では敵の弱点を突いたり、それにあったスキルを覚えさせるなど、思考性が高い

Jコード091987

Play Station

# パイロットになろう!

●パックインソフト●3Dフライトシミュレーション
●98年9月予定●価格未定

## 懇切丁寧(!?)な指導を受けて、目指すは超一流のパイロット!

本格派ながらも初心者に優しいフライトシミュレーション。プレイヤーは教習所の生徒となり、鬼教官からのスパルタ指導をビシビシ受けて腕を磨いていく。与えられる任務は弁当の宅配(?)から、本格的な戦闘までバラエティ豊か。任務によって難易度が違うので、腕前に合わせて楽しむことができる。

初登場



↑序盤は鬼教官の指導を受けながら進行。かなりスパルタなので覚えるのも早い?


↑大空を駆けるロマンを満喫。機体のモーションは滑らかで操縦するのが楽しい

Jコード094561

Play Station

# ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～

●リバーヒルソフト●架空世界体験シミュレーション
●98年予定●価格未定

## ファンタジー世界の住人になれる話題作の続編が、早くも登場!

架空世界の住人となり、その一生を過ごすという斬新なスタイルがうけた『ワールド・ネバーランド』。その第2弾の発売が決定した。基本的なシステムは前作を踏襲。今回の舞台となるのは、「プルト共和国」。また生活感をいっそう楽しめる要素も、盛り込まれる予定だ。(画面は開発中のものです)

初登場


↑ステータス画面も一新。前作にはなかったパラメータもある


↑血縁の人間同士の会話が強化され、人間関係のつながりが深まっている

Jコード093793

Play Station

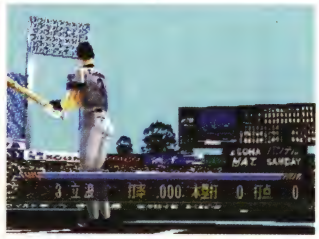
# パワーリーグ

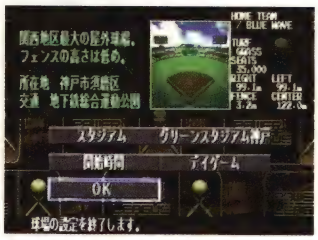
●ハドソン●野球
●98年9月3日●5800円

## リアル系野球の新作は、遊びやすく、そしてより現実感あふれる内容に

野球と言えば投手と打者の駆け引きが重要。この『パワーリーグ』最新作の特徴は、その現実感を追求するためのバッティングシステムだ。ヒッティングポイントによる飛距離の差異やバットの軌道表示など、リアル指向のファンにはもってこいの内容だろう。98年度最新データも嬉しい仕様だ。

初登場


↑デュアルショック対応。芯で捉えれば小さく、根本なら手首が痺れるように震える


↑等身大のキャラクターや実寸に基づく球場サイズなど、リアルに再現している

Jコード090182

Play Station

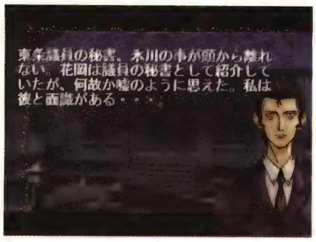
# ～es -古の記憶-

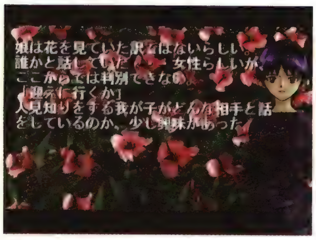
●ベンチャーソフトウェア●サイコ・ザッピング・ノベル
●98年秋予定●5800円

## 人間の欲望が渦巻く物語。心理的描写が魅力のサウンドノベルが登場!

長野の豪華リゾートホテルを舞台にした、サスペンスタッチのサウンドノベル。人間の欲望や欲求をテーマに、10人以上の登場人物がさまざまなストーリーを展開していくのだ。ザッピングの要素があるので、いろいろな角度からストーリーを楽しむことも可能。複雑に絡み合う人間模様を楽しめそうな1本だ。

初登場


↑ゲームはストーリー同様、少し暗い独特な雰囲気で進んで行く


↑登場人物である山岡達也と娘は、死んだはずの妻との奇妙な再会を果たす

Jコード091383

Play Station

# Blaze&Blade Busters

●T&E SOFT●フルタイム3D-RPG
●98年9月23日予定●4800円予定

## ハマリ度の高いロールプレイングのマイナーチェンジ版が早くも登場!

今年の1月に発売された前作に続き、早くも続編登場の情報が入った。戦闘などの基本部分はまったく同じだが、アイテム交換や宿屋での移動など、前作で不評だった部分のほとんどが修正されるようだ。また、クエストが総入れ換えされただけでなく、数々の趣向の凝らされるようだ。詳しくは次号を待て。

初登場


↑前作で大事に育てた自慢のキャラクターもデータコンバートで使用可能なのだ


↑今作ではなんと、プレイヤーのキャラクター同士での対戦ができるらしいぞ

Jコード094277

Play Station

# ザ・ゲームメーカー ～売れ売れ100万本げっとだぜ!!～

●アクセラ●育成シミュレーション
●98年9月●5800円

## 今度の育成ゲームの題材は、ミリオンセラーのゲーム制作!

ゲーム開発チームを育てて名作ゲームを作る、そんな一風変わったゲームが登場。プレイヤーはゲームデザイナー兼ディレクターとなって、企画を選びスタッフを決めてミリオンセラーのゲーム制作を目指すのだ。ゲーム業界を体験したい人は、今後もこのゲームの情報をチェックしておこう。

初登場



↑ゲーム中にはさまざまなクリエイターたちが登場。人材にあった仕事を頼もう


↑ゲーム制作はもちろん、会社運営や、スタッフへの心配りなど、仕事は山積み

# COMING SOON!!

Jコード094251

Play Station

## ビシバシスペシャル

●コナミ●パーティー
●98年9月17日●5800円

初登場

### 笑いながらも、思わずハマる！おバカなノリのミニゲーム満載!!

アーケードで人気の『ビシバシチャンプ』と『スーパービシバシ』、そして『ハンドルチャンプ』。この3タイトルから46のミニゲームが、1本にまとまって登場！ どのミニゲームもユニークで、しかもルールは簡単。みんなが集まったときのパーティーゲームとして、ピッタリな感じだ。



⬆最大８人まで参加できるので、大勢の友達が遊びに来たときに重宝しそう



⬆どのミニゲームも操作は簡単、軽いノリのため肩の力を抜いてプレイできる

Jコード093980

Play Station

## ジオメトリーデュエル

●タカラ●シミュレーションアドベンチャー
●98年9月●5800円

初登場

### サイバーパンクな世界観のカードバトル。強力な山札を組み上げろ！

未来のネットワーク社会を舞台にしたカードゲームシミュレーション。情報収集のアドベンチャーパートと、カードを使った戦闘シーンでゲームは展開する。戦闘に使うデッキはプレイヤーが自由に組み立てることができる。デッキを持ち寄っての対戦や、カードのトレーディングも可能だ。


⬆敵の本体を倒すことが唯一の勝利条件。うまくカードを使いこなそう


⬆戦闘中に出てくるキャラクターは、すべてポリゴンで描かれている

Jコード090808

Play Station

## 目指せミリオンセラー ～輝け！第1回新人アイドル歌謡大賞～

●富士通パソコンシステムズ●芸能界体験型育成すごろくゲーム
●98年10月末●4800円

初登場

### 育成＋すごろくの新ゲーム。かわいいアイドルを君の手で育てよう！

アイドルのたまごを駒にしてゴールを目指す、すごろくゲーム。マスごとにイベントがあり、それによって得意な歌唱ジャンルが変化したり、さまざまな方向にアイドルが育っていく。また、他プレイヤーのイベントに介入することもでき、ただ待つだけでない、楽しい展開で遊ぶことができるのだ。



⬆勝敗はただゴールへ行くだけでなくその過程やスピードなど、総合的に決まるのだ



⬆イベントにより、各パラメータが変動。どんなアイドルに育つかな？

Jコード094129

Play Station

## だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～

●講談社●魔女の店育成RPG
●98年10月29日予定●5800円

初登場

### 駆け出しのキュートな魔女が、冒険者相手の道具屋を切り盛りする！

ファンタジー世界で道具屋を経営する、一風変わったロールプレイング。プレイヤーは魔女となり、アイテムを集めるため、道具屋を経営することになる。売り物は商店会から仕入れる他、自らダンジョンに乗り込んで集めることも可能。さまざまなお客とのストーリーなども用意されており、繰り返して楽しめる。


⬆30階層からなるダンジョンは、アイテムや敵の他に、トラップも仕掛けてある



⬆店に来るお客は冒険者や魔王候補など、バラエティに富んでいる

Jコード093882

Play Station

## スレイヤーズわんだほ～

●バンプレスト●ロールプレイング
●98年9月23日予定●6800円予定

初登場

### 原作のハチャメチャなノリを生かしたロールプレイング第2弾

人気小説『スレイヤーズ』をモチーフにした、ロールプレイングの第2弾が登場する。今作もゲーム用のオリジナルストーリーで、世界中から魔法力が低下してしまうという内容だ。もちろん、魔法やキャラクターなどは原作を踏襲。さらに、合体攻撃や魔法具生成など、オリジナル要素が満載されるようだ。


⬆フルポリゴンの戦闘シーンでは、原作の描写を再現した豪快な魔法が炸裂する


⬆随所にアニメーションが挿入されて、ストーリーをさらに楽しく演出してくれる

## 追っかけ情報掲示板

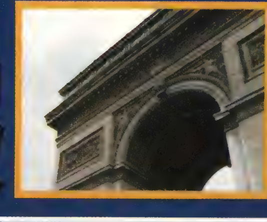
今月もギリギリの新着ゲーム情報を一気に紹介しよう。まずプレイステーションからは、家族揃って楽しめそうな２本、アスレチックアクションレース『グラニュー島！大冒険』と、人気ボードゲームの最新作『ＤＸ億万長者ゲームII』が発売される。パチンコファン要チェックの人気シリーズ『Parlor!Pro４』は、10月下旬発売。アーケードで人気の釣りゲーム『バスアングラー』も10月に移植される予定となっている。サターンでは、往年のカプコンファンに吉報。なんと『カプコンジェネレーション』が今後、12月まで毎月１本ずつリリースされることが決定したぞ。


⬆かわいいキャラクターばかりの『グラニュー島！大冒険』。パーティーゲームに最適


⬆『Parlor!Pro４』は、CRモーレツ原始人TやCR寛平笑劇場V5を搭載している

バイヤーは発注を!! 読者は貯金を!! 98年 9月

# ゲーム天気予報



## 気温は急上昇！ 残暑の季節は汗ばむ熱気ムンムン

### 世界のお天気

ここ数ヵ月はタイトル数での物足りなさを感じたが、それを吹き飛ばすような勢いが感じられるこの9月。リリース予定本数は、PSは50本、SSが6本、GBは5本で、とくにPSのタイトル数の充実ぶりが突出している。大作の含有率も高く、PSユーザーには嬉しい月だ。ただ、N64のリリースタイトルが0なのは、ユーザーには心細いところではある。

### PS 期待の大作目白押し。空には雲の影もなし

**酒井** 9月はかなり多いですね、プレイステーション。

**S・Y** ちょうど半期決算の時期なんで、やはりその関係でリリースが増えているというのもあるでしょう。

**城戸** 7～8月発売予定だったタイトルが延びて、リリースされる土俵際、みたいな感じでしょうかねえ。

**S・Y** とはいえ、けっこう良質なタイトルが並んでますよね。個人的に期待してるタイトルも多いんですが、中でもイチオシは『ビートマニア』でしょう。

**城戸** アーケードでもかなり人気のある、DJゲームの移植ですよね。アーケードでも長い間、人気が続いているみたいですけど。

**S・Y** アーケードだとみんなうまい人がプレイしていて、ちょっと遊びにくいところがあるんですよ。恥ずかしくて、他人に下手なプレイを見せられない(笑)。そんな人はつい買っちゃうでしょう。

**酒井** 家でみっちり練習して、いつかアーケードでデビュー！という感じですか。

**城戸** やっぱり専用コントローラーも出るんですよね。

**S・Y** ええ。けど、専用コントローラーはあまり生産数が多くないんでは、という話も聞いてますが。

**城戸** じゃぁ、アーケード派の人は早めにゲットした方がいいでしょうね。

**S・Y** あと、もう1本気になっているのが『パイロットになろう！』ですね。教習所に通い、セスナの飛行練習から始めて、最終的にはジャンボジェットの離着陸もできる。

**酒井** 飛行機の操縦というと計器も多いし、かなり複雑じゃないですか。その辺はどうなっているんですか。

**S・Y** それも全部ちゃんと教えてくれます。第1段階は旋回とか、高度の上げ下げみたいな基本から始めていくので、敷居はけっこう低いかも。間違うと教官に怒鳴られたりして、これがけっこうムキになっちゃうんですよ。

**酒井** あと、9月のビッグタイトルというと、大注目の『メタルギア ソリッド』。これは外せませんね。ちょっとサンプルをプレイしながら話しましょうか。

**城戸** 僕は前作、前々作からのファンなんですけど、今作はさらにストイックな雰囲気に磨きがかかってて、個人的にはシビれまくってるんですよ。でも、それが逆に遊ぶ人を選ぶかもという気が……。

**酒井** このサンプル版だと、序盤から難しいですねぇ。少しミスするとゲームオーバーになってしまいますね。

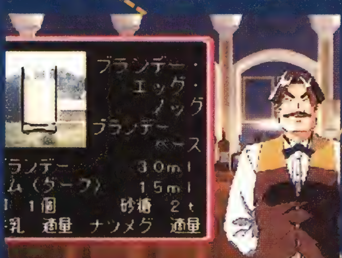
**S・Y** うーん、確かに……。最近ゲームを始めたようなライトユーザーにはちょっと辛いかもしれないですねぇ。

**城戸** 難易度もそうですけど、会話中にもさりげなく最新科学や軍事なんかの専門用語が頻出してたりしてるのも、敷居を高く感じさせるかも。逆にマニアは、そこに喜びを見い出しちゃうんですが。

**S・Y** 比較的、狭い層に深く受け入れられるタイプのゲームなのかも知れませんね。

**城戸** あと、『いただきストリート ゴージャスキング』も注目してます。前作はかなりやりこんだんですが、ボード系のゲームでは屈指の完

### くるか?こないか?台風ソフト




初歩的なことから作り方まで、カクテルに関するさまざまな知識が養える。膨大なデータベースが魅力。カクテルを通して楽しむデートシミュレーションも用意。

**カクテル・ハーモニー**

●PS●アストロール●カクテル・シミュレーション●98年9月予定●5800円予定

#### パイロットになろう！ 予報官注目!



●PS●パックインソフト●3Dフライトシミュレーション●98年9月予定●価格未定
■パイロットとなり、弁当配達から戦闘までさまざまな任務をこなす

#### ビートマニア 予報官注目!




●PS●コナミ●DJ体感シミュレーション●98年9月24日予定●5800円
■人気の体感ゲームを移植。ターンテーブルを回して、気分はDJだ！

#### ドラゴンクエストモンスターズ 予報官注目!




●GB●エニックス●ロールプレイング●98年9月25日●4800円予定
■不気味な客船から主人公を脱出させるのが目的。自由度の高さも特徴

#### どきどきポヤッチオ 予報官注目!



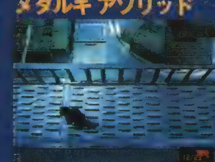
●PS●キングレコード●シミュレーション●98年9月予定●5800円
■人と人との触れ合いをテーマにした、ほのぼの感溢れるゲーム。

#### いただきストリート ゴージャスキング 予報官注目!



●PS●エニックス●ボードゲーム●98年9月予定●価格未定
■人気ボードゲームの最新作。マップやキャラなど大幅にパワーアップ

#### メタルギア ソリッド 予報官注目!



●PS●コナミ●アクションアドベンチャー●98年9月3日予定●6800円
■スパイ映画さながらのゲーム演出。手に汗握る緊張感が面白い

成度を誇るゲームだけに期待できます。今回、サンプルがないのが残念なんですけど。
**酒井**　前作のスーパーファミコン版とは、どう違うんですか？　あんまり変わってないみたいですが……。
**S・Y**　キャラクターとマップの増加が主な相違点みたいです。システムは大差ない。
**城戸**　前作ですでに完成の域にあったので、変更しなかったのはよかったのかも。
**酒井**　ビッグタイトルはこんなところですかね。他に中堅どころで気になるタイトル、ありますか？
**城戸**　『どきどきポヤッチオ』はある程度のヒットが見込めるでしょう。すでに固定ファンが付いているようなので。
**酒井**　固定ファンですか？
**城戸**　スーパーファミコンとプレイステーションでマニア層にヒットした『海腹川背』のイラストを担当された方が本作も手がけているんですが、そこにファンがついてるんですよ。絵のファンですね。
**酒井**　なるほど、それは気付かなかった。
**S・Y**　あとゲーム自体も、『ワールドネバーランド』風で期待できそうですよね。
**酒井**　私が変わり種として目を付けてるのが、カクテル・シミュレーションというジャンルの『カクテルハーモニー』なんです。
**S・Y**　グラフィックがひと昔前のパソコンゲーム風なのがちょっと難ですけど、実用度は高いですね。カクテルの本なんか読むより、ずっと分かりやすくカクテルの作り方を学べてしまうという。かなり画期的ですよ。
**城戸**　設定もすごく細かいですよね。グラスや果物などのデータベースもボリュームありますし。その意味では、かなり本格派ですよ。
**酒井**　基本はエデュケーションソフトなんだけど、ゲームとしてもちゃんと楽しめるというのはいいかも。

### 予報官のひとり言

**台風ソフトの上陸状況は？**

少々変わっているけど、「もしかしたらブレイクするかも」という作品を、ピックアップしている台風ソフト。最近では6月号の『爆走！デコトラ伝説』が大型台風として上陸している。だが、『Stolen Song』『炎の料理人』などは小型台風で、その他は上陸には至らず終わってしまうことも少なくない。実際の天気同様、台風の予想は難しい……。

## SS コアなファン向けのタイトルは依然健在

**酒井**　1カ月あたりの発売本数は減ってますけど、リリース予定になってるタイトル自体は、まだ結構ありますよね。
**城戸**　ですが、新たなタイトルが発表されることが少ない状況なんで、なしくずし的に減衰していく気がしますよ。ハード自体は、まだ寿命に程遠いと思うんですが……。
**S・Y**　セガはまだタイトルをコンスタントに出してますよね。9月だと『シャイニングフォースIII　シナリオ3』、『機動戦艦ナデシコ』とか。
**城戸**　特定ファン向きのタイトルだと、ハードの勢いがなくてもある程度は大丈夫というところはありますからね。
**S・Y**　あとは、『デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ』に期待。一時のブームは過ぎてますけど、まだ一定の人気はあるんで、そこそこ受けるんじゃないかな？

## 再編に向けた他ハードの状況をチェック

**酒井**　現状では、リストに9月発売のNINTENDO64ソフトがない状況です。
**S・Y**　発売日未定のタイトルは、サターン以上に多いんですけど……。これらがリリースされないままに、どんどん発売予定ソフトだけが増加し続けているという。
**城戸**　とりあえず、早いところ『ゼルダの伝説　時のオカリナ』が出ないかなぁ。
**酒井**　とりあえず『ポケモンスタジアム』の後のひと休み、といった感じでしょうね。
**S・Y**　話は変わるんですけど、延び延びになっていたゲームボーイの『ドラゴンクエストモンスターズ』が9月に発売されるようです。かなりよくできてますよ。
**城戸**　『ドラゴンクエスト』自体のブランクが長いですけど、今の小～中学生にとって『ドラクエ』に魅力があるのか、若干の疑問はあるんですが。
**S・Y**　まあ、週刊ジャンプなどでも告知してるんで大丈夫だとは思うんですが……。
**城戸**　あと、そろそろドリームキャスト用のタイトルが見えてきてますよね。
**酒井**　今のリストだと、『ペンペントライアイスロン』が気になるところですけど。
**S・Y**　セガで『パンツァードラグーン』などを手がけた、チーム・アンドロメダなどの豪華スタッフが製作に携わってるんですよ。あと、セガから『ソニック』のアドベンチャーがリリースされるという話も聞いてますね。
**城戸**　とはいえ、ハードのリリースが近いのに、ソフトのラインナップ状況がいま1つですよね。通信対応のソフトもまだ発表されてないし。
**S・Y**　セガに大きな隠し玉があると面白いのですが。

久し振りにタイトル数が充実した今月。ジャンルの選択肢の幅もかなり広いので、多くの人が満足できる1カ月になりそうだ。



カクテル作りもゲーム選びも、長年の経験と確かな判断力が重要なんですよ……お分かりかな

## 今月の予報官



**夏は涼しく家でゲーム**
編集者代表
**酒井宏明**
妻とともに『ダブルキャスト』達成率100％を目指す



**現場の勘でお勧めはコレ**
流通業界代表
**S・Y**
明響社TVパニック事業本部
実はミーハー



**男なら文句抜きにメタルギアで遊べ**
ライター代表
**城戸芳充**
無用の出費に悩むものの、メタルギア限定版は予約済

### 6月号の予想結果発表!!

| 予報官 | 予想タイトル＆予想本数 | 結果 |
|---|---|---|
| 酒井 | XI［sai］＝松<br>'98甲子園＝竹 | アタリ<br>ハズレ |
| S・Y | ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3＝松<br>チョロQマリン　Qボート＝竹 | アタリ<br>ハズレ |
| 城戸 | ラングリッサーV＝竹<br>ポケットファイター＝竹 | ハズレ<br>ハズレ |

中堅ソフトが並んだ6月、『XI［sai］』が20万本、『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』が50万本と予想通りのヒットとなり、予想的中。だが、その他の4本は残念ながら10万本まで届かずハズレに終わった。特に『ポケットファイター』は10万本まであと少し、という数字だった。また、予想タイトルには挙がらなかった『ダブルキャスト』が、10万本を越える販売本数を記録している。

### 今月の予想はコレ!!

| | | |
|---|---|---|
| 酒井 | ドラゴンクエストモンスターズ<br>どきどきポヤッチオ | 松<br>竹 |
| S・Y | ビートマニア<br>パイロットになろう！ | 松<br>竹 |
| 城戸 | メタルギアソリッド<br>いただきストリート　ゴージャスキング | 松<br>松 |

プレイステーションを中心に、秀作ソフトが多い9月。20万本以上を軽く越えそうなのが、城戸予報官の『メタルギア ソリッド』とS・Y予報官の『ビートマニア』の2タイトル。これは手堅い予想といえるだろう。プレイステーション以外では、酒井予報官の『ドラゴンクエストモンスター』が発売が待たれていただけに期待したい。

### ゲーム天気予報のルール

本誌編集、ライター、流通業界代表の3人が予報官として、翌月発売のソフトの中から「どのソフトが、どれだけ売れるか」を予想していきます。1カ月の初回販売本数を松（20万本以上）、竹（10～20万本）、梅（10万本以下）の3段階に分類。各予報官はそれぞれ2本のソフトをあげ、どのランクの本数になるかを予想します。結果発表は3カ月後。読者の皆さんはゲーム購入の参考に、バイヤーの方は仕入れの参考にしていただければ幸いです。なお、販売本数はオリコンの協力によるもの。

### 読者全員にオススメ「買いのソフト」

ライトファンには『ビートマニア』、コアなゲーマーは『メタルギア ソリッド』がそれぞれいち押し。その他、多人数で盛り上がれる『いたスト』、ストイックに遊ぶ『パイロットになろう！』などもあり、選択の幅が広い月だ。ただ、N64＆サターンのファンはやや静観すべきか。

### バイヤー各位にオススメ「売りのソフト」

アーケードのヒットから、ブレイクが見込める『ビートマニア』は大安定株。『メタルギア ソリッド』もヒットは確実だが、こちらは短期で集中的に売れそうなタイプ。これとは逆に、『いたスト』は定番中の定番なので、長期的な売り上げが期待できるタイトル。安心して入荷できる良作だ。

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ!

# 行ってみた! 聞いてみた!

# ドリームキャストに参入表明！ 日本を代表する巨大企業の『型破りな錬金術師』たち。

## NECホームエレクトロニクス

### NECHEがドリームキャストに参入する3つの理由

NECホームエレクトロニクス。社員数2200名、資本金10億円、年間売上高3900億円（平成9年3月期）。まさしく日本を代表する電機メーカーである。この大企業は、PCEngine、PC-FXというハードを持ってゲーム業界に参入している。そして、この度ドリームキャストでもソフトを発表した。

「ドリームキャスト参入の理由は大きく分けて3つあります。まず、DCに搭載されているPowerVR2というチップ。これがNECのものであるということ。我々はNECの半導体開発部門と緊密に連携を取っているし、PowerVR2搭載のパソコン用ゲームもリリースしてきています。今までのノウハウを生かすことが出来るわけです。

二つ目は、やはり売れるハードにソフトを供給すべきだという判断です。採算がとれるゲーム開発をしていかないと、多くのタイトルをリリースすることが出来ない。ひいては将来のためのノウハウ蓄積が出来なくなってしまうんです。そして最後のポイントは、ドリームキャストが現在考え得る最新の技術の塊であるということ。ヤマハ、日立、手前味噌ですがNEC、そしてマイクロソフトの技術が結集されている。この点に強く魅力を感じます」。

### ハードを土台としたソフトメーカーとして

では、具体的にどのようなタイトルがリリースされるのだろうか。PCEngine、PCFXでは、アニメ色、美少女色が強いゲームを数多くリリースしていたが、その点は継承されるのだろうか。

「実は、ゲーム業界でもっとも早くCD-ROM媒体をリリースしたのは当社です。そのハードを生かして声優を起用、アニメ色を強めたゲームを展開したのも当社。しかし、今のゲーム業界の流れは、3D表現が中心です。この時代の流れを考慮してゲームをリリースしていきます」

事実、DCで最初にリリースされる2タイトル『戦国TURB』『セブンズクロス』には美少女ゲーム色はない。

「だからといって、せっかく蓄積したソフト開発のノウハウを手放す気はありません。さらにハードに関しても、我々はあくまでもハードを土台としたソフトメーカー。新たなハードのリリースがないとは言えません」

### 社内でも異彩を放つ錬金術師たち

実は社員2200名のNECHEの中で、このエンターテイメント事業推進本部は非常に少人数の部署である。大多数の背広族の中で異彩を放つ集団だともいう。「各部署全てには担当役員がいて、全てを統括しているんですが、我々は社長直轄部署なんです。企画は全て社長が目を通しています。ブランドである『AtypicalAlchemistsAssociate』も、日本語訳すれば『型破りな錬金術師の会』。社内でもベンチャー色が強いんですね」

正直に言ってPC-FXはゲーム機として大成功したとは言えない。しかし、今回のドリームキャスト参入を契機に、新たなノウハウを蓄積していくだろう。それが今まで蓄積してきたノウハウ、そしてNECグループとしての企業力と合わさったとき、ゲーム業界で大きな力を発揮するようになるに違いない。

**DATA**

【会社概要】
●所在地
東京都港区芝五丁目37番8号
●設立
1953年
●資本金
10億円
●主な事業内容
ディスプレイ、ワープロ、映像メディア・光メディア機器、TVゲーム、カーエレクトロニクス、ライティング等の開発・製造・販売

**NECホームエレクトロニクスはこんな会社**
独自技術をコアにマルチメディアの未来を創造するNECホームエレクトロニクス。その中でゲーム部門は、早期からPCEngineを投入していた。最も早くCD-ROM対応のハードをリリースしたのもこの会社であり、そのアニメ路線の戦略は「早すぎた」という意見もある。その後、PC-FXを経て、今回セガ・ドリームキャストへの参入を発表した。現在、2タイトルがDC用として発表されている。

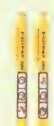


●教えてくれた人
エンターテイメント事業推進本部ソフト開発推進グループエキスパート
**桑原　秀夫氏**

## 今月のおみやげ




**3名** NECホーム エレクトロニクステレカ



**2名** バザールでござーるボールペン&シャープペンセット

### NECホームエレクトロニクスから太っ腹プレゼント！

希望プレゼント名・住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業と、このコーナーへの感想を官製ハガキに書いて、〒105-0021　東京都港区東新橋2-12-11　電池ビル6F　（株）リクルート　じゅげむ編集部「行ってみた聞いてみた！NECホームエレクトロニクス プレゼント」係
締め切りは8月29日（当日消印有効）。

## これが期待のソフトだ



生命の進化をテーマにしたシミュレーションRPG『セブンズクロス』。日本電気(株)パーソナルC&C開発研究所が生み出した最先端ニューロテクノロジー「S.O.M」が導入されている



あの『たまごっち』の開発者が企画・キャラデザインを担当した『戦国TURB』。主婦・OL層を狙った開発コンセプトだという。

## ブランド名は『錬金術師』




ブランド名『Atypical Alchemists Associate（型破りな錬金術師の会）』。NEC-HE社内での立場とゲーム業界での立場、両方を表現している？

## 懐かしのソフトが・・



PCEngine、PC-FX時代からのソフトがズラリと陳列されている。ここで培ったノウハウがこれから活きてくるのだ

## 開発ルームは片づいてるが・・・



NEC-HE社内にはオフィスを綺麗に使うという風潮がある。汚い机は名指しで指摘されるのだが…



この開発ルームで『戦国TURB』『セブンズクロス』が開発されている。もちろんその後のタイトルも既に…？

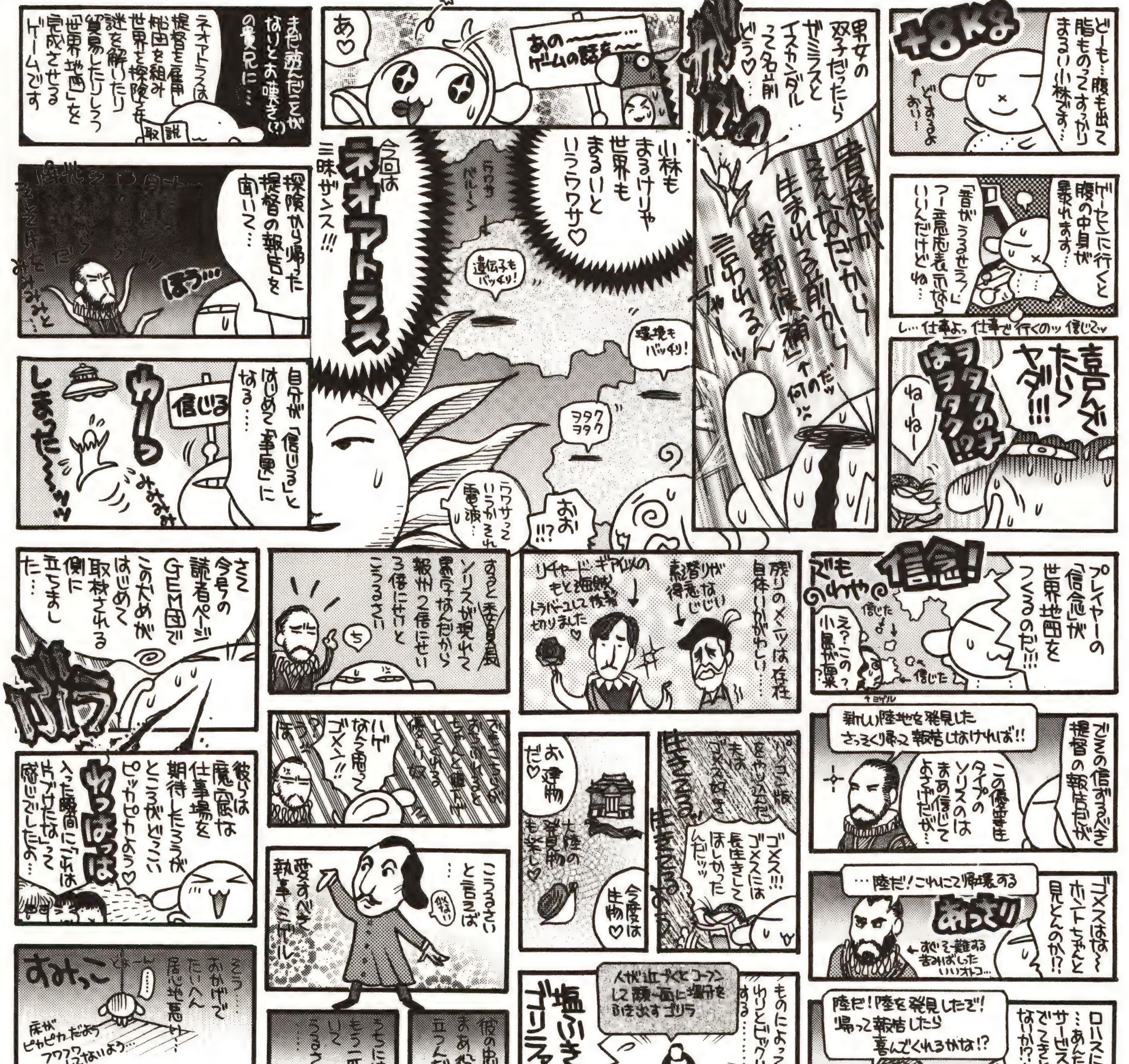
恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

# 小林真文のあの方と私

●信じる者は救われる!?

Neo ATLASの巻

●毎日自分の最高体重記録を更新している真文せんせい、そろそろダイエットをはじめてみては？




こっこれからはかならず読むよッ！許してアミーゴ！それではアディオス!!

# 本当にあった!? ゲーム業界のこわい話

**ゲーム業界は意外とこわいところである。いや、何かイロイロされちゃうとかそういうんでなくて、オバケとか幽霊とかにまつわるこわい話が、けっこう転がっているという話。いろんなメーカーのいろんなこわい話、読みたい人は、おはらいしてから読むように！**

構成・文／大岡まさひ　イラスト／長谷川弘

## のぼってくる!!――（ヴィジット）

深夜にまで仕事が及ぶことがあるのも、ゲーム業界の常。そんなときにこわい目に遭うことも…。「その日は1人で開発室に残って深夜作業をしていたんです。うちの開発室は2階にあります。

ちょうど1時を回った頃、誰かが階段をのぼってくる音がしたのです。しかし、しばらくしても誰ものぼってこない。不思議に思ったのですが、気にしないことにしてまた作業に没頭していました。

すると今度は扉の開く音がする。だけど、振り向いても誰もいないんです。そんなことが2、3度続きましたが、結局誰もやってくることはなくその日は終わりました。

次の日、裏の川で『死体』があがったそうです。

今思えば、その死体の霊が何かを訴えようとしていたのかもしれません」

（開発部・Kさん）

## 『百物語』にまつわる怪――（ハドソン）

### 富士の樹海に棲まう自殺者の霊かっ!?

こわいゲームを作っているとこわいことに遭遇してしまう…というのはやっぱ定番みたいだ。とくにですね、稲川淳二さんのこわいことを引き寄せる力はウワサにたがわないものがあるようで…。「サターン版の『百物語』の取材で、稲川さんを始めスタッフ一同で富士の青木ケ原の樹海に行ったときの話です。

夜もどっぷり暮れていいかげんブキミさが増しているときに、稲川さんが突然言い出すんですよ。『ここは何度も来たことがある、向こうにヤバイ所があるんだ』って。やだなあ、と思ってたんですが、やがて小道からも外れた足元の悪い場所を歩いて少しすると、稲川さんが今度は『ここだここだ、樹海で自殺する人はこのへんでするんだ』って言い出した。

たしかに、なんかイヤな雰囲気があるんです。明らかに他とは違う。そこで稲川さんが写真を撮ったんです。真っ暗闇の中で、『あそこだ！』って大声あげて。ドキドキしながらポラロイドが映し出されるのを待ちました。そしてポラが出来上がると、みんなから『あああ〜っ』っていう叫びともつかないような声がもれてきた…。

その写真には、数本の樹木と一緒に、煙のような、なんとも言えず恐ろしい顔が写っていました。

（開発部・Gさん）

### ナゾの高熱と稲川さんの指摘

もうひとつ、『百物語』関連を。

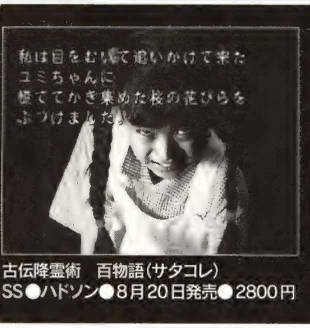
『百物語』のパッケージ担当になったときのこと。最初の打ち合わせのほんの30分くらい前にいきなり熱が出たんです。それも38度5分くらいまで上がって、打ち合わせのあと1週間うなされたんです。ええ、会社も休みました。

しかし、本当にこわかったのは、そのソフトの監修をやっていた稲川淳二さんにお会いしたときです。稲川さんも最初の打ち合わせのときに高熱を出したんだそうです。それで、『あなたにも何かあるのかもしれませんね…』って言われてしまいました。そんなんイヤじゃあ〜、と思いっきりゾゾっときました」

（デザイナー・Oさん）

### 百物語とは？

古来より伝わる禁断の招霊法「百物語」を現代に蘇らせたという怪談集。物語を読んだり、稲川淳二の語りを聞いたり、学校や病院を探検するなどのモードがある。開発中、スタッフは種々の怪奇現象は悩まされたという。




古伝降霊術　百物語（サタコレ）
SS●ハドソン●8月20日発売●2800円



## エレベーターの男 ——（パイオニアLDC）

怪談話といえば、業界では必ずといっていいほど話題にのぼる赤坂にある某スタジオ。その手の話は日常茶飯事で、スタッフも「あ、今オバケ入ったね。もう1回お願いしまぁす」なんてやりとりをしているほど。そのスタジオで耳にした、こんな話。

「仮に彼をA氏としましょう。徹夜作業の途中でコンビニに行った帰り、先に誰かがエレベーターに乗り込んだのに気づいたA氏は、『待って』とばかりにダッシュ。乗っていた人もドアを開けて待ってくれていたのだそうです。

ところが、お礼を言いつつエレベーターに駆け込むと、『…⁉ 誰もいない』。瞬間的に悪寒に襲われたA氏は降りなければと思ったのですが、時すでに遅し。鉄の箱は自分がボタンを押した4階に向かって動き出していました。

腕が鳥肌立っていくのを感じながら恐る恐る後ろを再確認するA氏。しかし、そこには誰もいません。『よかった、勘違いだったんだ』…何事もなく4階に到着し、エレベーターを降りましたが、どうしても気になって閉まっていく扉の方を振り返ってみると…。

『やっぱり出た!!』

エレベーターの奥の隅に帽子を被った男がうつむきながら立っていたそうです。そして男は『またな…』と意味不明の言葉をつぶやくと、すっと消えてしまったとか。

その後、現在に至るまでA氏は男とは遭遇していないらしく、彼の言葉の真意を推し量りながら、ビクビクした毎日を送っているそうです」

（A&G事業部・Yさん）

## 金縛り…そして… ——（ライトスタッフ）

それはある冬の寒い日のこと…。「その日、仕事を終えた私は会社の仮眠室のベッドで眠り込んでいました。異変に気づいたのは真夜中です。何か重苦しさを覚えた私は寝返りを打とうとしましたが、体が動きません。指1本動かすことができないのです。『金縛り？』…力を込めて動こうと奮闘し、どうにか体を動かすことができるようになると、ようやく体に圧し掛かっていたものが消え失せました。

安堵もあって私は苦笑していました。ところが、すぐに再びまたそれがやってきたのです。

それは繰り返し襲ってきました。自由になると重圧感に見舞われ、ふりほどくとまた金縛りが起きる。何度も何度も。しかもその間隔は狭まり、重圧感も増していきます。

こうして金縛りと私の格闘がしばらく続きましたが、ふと気配を感じて視線を向けると、そこに私を覗き込むようにたたずむ人影がありました。

それは断じて人ではありませんでした。それには表情も衣服もなく、ただ「人影」としか言いようのない存在でした。

人影は私のことをじっと眺めているようでした。そして死にもの狂いで金縛りと格闘し、何度目かに自由になったとき…私は恐怖からか、目の前の人影に向かって手を振り上げていました。

あの感触は今も忘れることができません。グニャリとでもいうような、妙に手応えがなく、物というよりは質量のある空間とでもいうような、今まで経験したことのない感触。

その直後、私は意識を失っていたようです。気がついたとき、人影は消え失せせていたのです。

（開発部・Kさん）



## オバケ以外のこわい話

**今回、各メーカーにきいてまわった中には、オバケや幽霊に関する以外の話もあった。ここでは、そんなちょっと別系のこわい話をずらっと。**

●社内のエコロジストさん

社内にとてもとてもエコロジーな方がいて、ゴミの捨て方に非常に厳しいのです。タバコの空き箱も、外のフィルムと中の銀紙は燃えないゴミ、箱は燃えるゴミ。ガムも同じですが、ガムそのものは燃えないのでちゃんと銀紙に包んでポイしないと怒られます。（S社・Dさん）

●ブキミなハト

以前、公園でパンを食べていたら、目にも見えないような細かいパン屑に何羽もハトが集まってきたんです。しかも、その場にいなかったハトまで遠くから飛んできたんです。きっと超音波か何かで交信しているに違いない…こわかったです。けど、悲しいことに会社の最寄り駅にはハトがウジャウジャいるんです！ええ、私はもともとハトがこわいんです。見開いたままのうつろな目や（何を考えているのか）、落ち着きのない首の動きが気持ち悪いです！（G社・Mさん）

●パソコンに誰かいる

今、私のパソコンには何か妖怪が棲みついています。毎日毎日、あんなことやこんなことや…悪さばかりしています。はっきし言って、妖怪が棲みついてからの私の生活は変わりました!!（うんうん）どれくらい変わったか知りたい方は、ガイナックスから今年の夏に発売されるウィンドウズ専用ソフト「妖怪家族」をぜひお試しあれ。（G社・Kさん）

●すっぴんMYフェイス

私は女ですが、化粧を落としたときの自分の顔がこわいです。本当に誰だかわからないんです。すっぴんで犯罪を犯しても、化粧して一生すごしたらつかまらないような気がします…。（S社・Sさん）

●キレちゃいそうな自分

こわいのは自分です。最近、心身ともに疲れが溜まっています。とくに精神疲労が激しくて、毎日酒で紛らわさなければやっていけない状況です。そしてまたその酒が肉体の方にも悪影響を与える、という悪循環にハマってます。その結果、キレそうになるときがある自分が、ちょっとこわいです。（E社・Yさん）

●やせていく歯茎

鏡の前で歯を磨くたびに思うのです。ああ、こんなに歯茎がやせている。将来のことを考えると歯がボロボロになりそうで、今最もこわいものの1つです。（K社・Nさん）

●ピカチュウ化する自分

「似てるよね」なんて言われると、本人的には、かなりのショックを受けています。体重も増えるばかり。どんどんピカチュウのような顔と体型になっていく自分がこわい。（I社・Mさん）

●突進してくるヤツ

悲鳴をあげますよね。するとこっちに突進してきます。そこがたまらなくこわいです。ゴキブリのことです、はい。（J社・Sさん）

●S京線ってまったく

毎朝ひどい混み具合である上に、駅間で何度も止まる。ダイヤはあってないようなものかと思えるほどで、おかげで会社に遅刻したことも何度も。S京線はほんとこわい。（T社・Tさん）

●発売日後のひととき

各ゲーム誌のソフト評価。とにかくこわいです。何よりもこわいです。（F社・Kさん）

●忙殺

ものすごく忙しいのですが、元気なのです。健康のことなど気にも留めないくらい元気です。だけど、もうずっと大病してないので、いつか倒れるかわからないのがけっこうこわい。（S社・Hさん）

●担当ソフトの発売延期

ほんとにお願いだからもうやめて。これ以上延ばすと、言い訳も底を尽きますよ。まったく。（H社・Yさん）

## 誰もいない…ハズ!?——（富士通パソコンシステムズ）

似たような話というのはやはりどこにでもあるらしい。こっちは特別ハデなことがあったわけじゃない分、よけいにじわじわとこわさが染みてくるようなエピソード。

「それは私が某社へ出向していた頃のこと。その会社は地上6階建てのビルの2、5、6階に入っていました。5階と6階が事務所で、2階がマシンルームになっています。階段はあるけれど非常用っぽい造りで、事務所とマシンルームの移動はもっぱらエレベーターを使っていました。

ある日、どうしてもその日のうちに解決しておかなければならないバグがあって、私はかなり遅くまでマシンルームにこもっていました。11時半頃に、『ナベさん、最終ですから、あとお願いしますね』とA君が声をかけて帰っていきました。最終退室になるとセキュリティチェックやら何やらでメンドくさいので、なるべくその前に帰りたかったのですが仕方ありません。一応その時点でビル内に私しかいないことを確認して、しぶしぶまたマシンに向かいました。

そうこうしてようやくバグが取れて帰れるようになったのは午前2時頃。いかにこうこうと明かりがついているとはいえ、広いビル内に1人きりというのは気味のいいものではありません。早々にマシンルームをクローズし、帰り支度をしにエレベーターで6階に向かいました。戸締まりと給湯室の火のチェック。ドアに施錠をして、『ふう、これでよし』とエレベーターに乗り込み、1Fのボタンを押しました。

エレベーターの中で1人黙って到着を待っていると、チンという音とともにドアが開きました。いや、そこは1階ではなかったのです。誰もいないはずの、そして停止ボタンを押した覚えのない、2階でドアは開いていました。

もちろん、そこに人の気配などありません。ただ照明の落ちた暗いエレベーターホールに非常用案内板だけがブキミに光っていました。最初はあっけにとられていましたが、やがて言いようのない恐怖感を覚えた私は、夢中で閉ボタンを押し、逃げるように車に乗り込んで帰路を急ぎました。

アパートに着いた私はグラスに半分のウィスキーを飲み込み、そのまま煎餅布団に潜り込みました。自分の部屋にいる安堵感と疲労で、私が眠りに落ちるのにそう時間はかからなかったようです。こうしてブキミな夜は終わりました。

しかし本当の恐怖は次の日に襲ってきたのです。同僚に昨夜の話をしたところ、『実は…』としぶしぶ話し始めたその内容に、私は身の毛もよだつ思いがしました。彼によると、2階のフロアは、以前ある航空機事故があったときの部分遺体の一時安置所だったのだそうです。

あのとき、目に見えない何かが、2階でエレベーターに乗り込んでいたような気がしてなりません。（開発部・Wさん）

## 呪われたソファー——（エニックス）

霊は何に取り憑いているかわからないもの。一見どこにでもあるオフィスにも、こんなことが…。

「そのソファーは社長がひと目見て気に入り、オフィスには向いていなかったけれど、現金で購入したものでした。2人がけのソファー。白い布地にグレーの座布団が2つ。とくに変わったところはありません。ミーティングルームに置かれ、日々、何人もの人がそこで仕事をこなしていました。

ある日めずらしく事務の女性が1人で残業をすることになり、電卓を叩いていると、すーっと誰かが自分の横を通る気配を感じました。はじめはそんなに気にしていませんでしたが、夜が更けるにしたがって誰かに見られているような感じが強くなってきたそうです。そのうちミーティングルームのドアが少しだけ開き、奥に誰かの視線を感じました。気味が悪くなり、彼女は急いでオフィスを後にしました。

それから事務所を引っ越し、社長お気に入りのソファの新しいオフィスに運び込まれました。これで平穏な日々が訪れるはずでした。しかし、仕事で訪れたスタッフの1人が事務所に入るなり、ソファーを見て「女が座っている」とつぶやいたのです。

そして今でも、夜になると誰かがオフィスを歩き回り、ソファのある部屋にはよどんだ空気が溜まっているという噂が後を絶ちません。あのソファーに、何があるというのでしょうか」

（広報・Yさん）

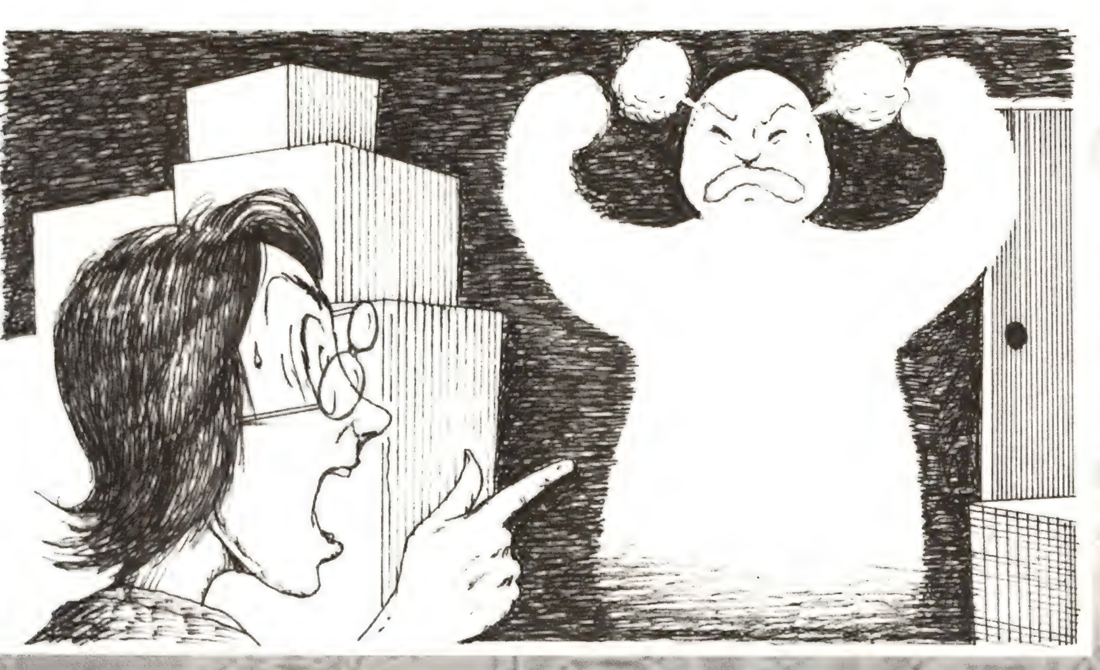
## 振り向くと、ヤツが…。——（バンダイ）

霊感が強いといろんなものが見えてしまう。この方も、そっち系の能力はけっこうあるようです。

「問屋さんの倉庫で作業中のこと。背後でふと人の気配がしたので振り向くと、すごい形相で怒っている幽霊に遭いました。こういうことがよくある私も、その顔のすさまじさには驚きました。

あとで話を聞くと、なんでも昔からその倉庫にいるらしいです。見える人には見えるとか。嫌ですね」

（営業企画・Kさん）



## 落ちてきた物体――（エニックス）

何ていうことのない日常生活の中でも、こわいことは起こる。たとえば寝ていて突然、天井から何かが落ちて来たら…こわいし、怪我しそうで危ない気もしますが。

「けっこうオカルトは好きな方ですし、幽霊とかもわりと信じてたりするんですが、私には全然霊感がないようで、人魂や幽霊も一度も見たことがありませんし、金縛りにあったこともありません。そんな私ですが、たった一度だけ不気味な経験をしたことがあります。

それは5年くらい前に、自分の家の部屋で起こったことです。夜、仰向けで、掛け布団もちゃんと掛けた状態でベッドで寝ていました。いわゆる丑三つ時くらいの時刻だと思うのですが、天井からうつ伏せ（あるいは四つん這い）の人間が、いきなり寝ている私の上に飛び降りて来たのです。

もちろん、落ちてくるさまをずっと見ていたわけではなくて、実際には気持ちよく寝ていると突然ドサッという音とともに人が飛び降りて来て、そのまま私の体を押さえつけた、という感じでした。

布団の上から押さえつけられているので、両手両足はもちろん、どこを動かそうにもまったく身動きが取れません。ただ、幸い首から上だけは自分の意志で動かすことができたので、バカというか度胸があったというか、「ふざけんなこの野郎！　何者か確認してやる」なんて思って頭を必死で起こしてそいつの顔を覗き込もうとしました。でも、そこには何もいなかったんです。私はずっと何者か人型のものに体を押さえつけられている感触でいっぱいだったのに。

その後の記憶はないんですが、目を覚ますと朝でした。それ以降もずっと、今も同じ部屋に住んでいますが、似たような目に遭ったことは1度もありません。そのとき1度限りの出来事でした。

「もしかするとあれがよく言う金縛りというやつなのかなあ」とも思うのですが、それとは違う気がします。

あのとき、私はたしかに誰かが天井から落ちてくるのを感じたんです。その音と衝撃は、今でも思い出すことができます。そして自分を押さえつけていた、人の体のような感触も…。

結局、あれって一体なんだったんだろう。今でもときどき思い出しては、不思議な気持ちになります。

（エニックス社・Yさん）



## 天井に吠えろ――（コナミ）

もうひとつ、天井ネタ（？）を。「屋根裏の散歩者」というタイトルの小説があったけれど、天井の上の暗闇に何かが潜んでいるというシチュエーションも、けっこうくるものがありますね。

「うちの会社の保養所になっている別荘にどうやらいるようなのです。社員の間では有名な話で、気にする人はその別荘に近づこうとしません。私はもともと、そんなにこわいことに神経質な方ではなかったのですが…。

でも、一度、自分が飼っている犬をその別荘に一緒に連れて行ったときことです。夜中、それまでずっとおとなしかった犬が、突然天井に向かって吠え出したのです。

それはもう、毛を逆立てて、狂ったように吠えていました。その様子があまりにも尋常じゃなかったので、私もさすがにこわくてどうしたらいいかわからなくなった記憶があります。

やはり、あそこには何かがいるようです。今ではそう確信しています」

（コナミ・Mさん）

◆

いやー、いかがでしたでしょうか。ゲーム業界に転がっているこわい話。「マジかよー？」と思うのあり、やけにリアルだーと感じるのあり、楽しんでいただけたのではないでしょうか。あと、思うに、何かモノを作っている現場にはこの手の体験をする人が多くいるような気もします。最後に、たくさんのこわい話を恐る恐る教えてくださった各社の方々、ほんとにありがとうございました。

## この夏、遊べるこわいゲーム

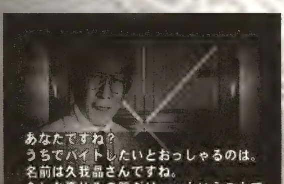
ゲーム業界のこわい話は、どうだったかな？
結構ゾクっとくる話があったと思うけど、
もっとたくさんこわい話を聞きたいという人達に、
この夏遊べる恐怖ゲームを紹介しよう。
どれも寝苦しい夜にぴったり！



### ■DEEP FEAR

●SS●セガ●発売中●6800円

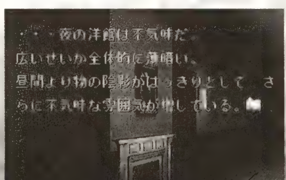
「深海ホラーサスペンス」と銘打たれた映画ばりのアドベンチャー。海底基地で次々と発生するアクシデントや奇怪な事故の謎、正体不明の怪物に立ち向かうことになる。全編ノンストップのこわさが味わえる。




### ■大幽霊屋敷～浜村純の実話怪談

●PS●ヴィジット●発売中●4800円

あの浜村純を語りに起用した怪談集。怪談はすべて実話のみを厳選して集めたという。「本当にこわい」話の数々を、部屋でじっくりと楽しめる。紙芝居っぽいビジュアルもよくハマっている。




### ■夜想曲

●PS●パックインソフト●発売中
●5800円

95年末SFCで発売された「赤川次郎 魔女たちの眠り」に続く赤川次郎サウンドノベル第2弾。犯人に襲われたりするとデュアルショックも震える、目と耳と触覚でこわい本格サスペンスミステリー。

ワープのホームページがめでたく（?）リニューアルいたしました。
（詳しくは本誌P108「D2タイムズ」今月の編集局は見た！を参照のこと）さあ、LET'S アクセス ホームページ!!

## ワープホームページURL http://www.warp-jp.com

# 飯野賢治の世界 ふらふら日記

## 特別篇「ワープHPスペシャル その3」

『Dの食卓2』の制作がいよいよ佳境に入りはじめました。
飯野氏多忙のため、今月もお休みです。……。
最近、「不定期連載」という噂もある「ふらふら～」ですが、まだ「連載」しております。

### 1998.7.2 大変だと大変

なんだか、今日は制作とあんまり関係ない打ち合わせが多くて、とても大変な日なのである。

頭は『D2』のことでいっぱいなので、何を話されても「ハア」といった感じになってしまうので、相手も「こいつヤル気あるのか？」といった風になってしまいます。でも今、制作モードから離れられないんすよ、みんな。
すまんねぇ。

しかし、昼からズーンとスケジュールがいっぱい詰まっているのって いやですねぇ。
なんだか、外を見れば天気がいいし、外苑とか青山墓地周辺とか行ってぶらぶら歩きたいなぁ。
横の路地にネコを見に行くだけでもいい。
う～ん。いやだぁ、こんな一日。
今日は、ものすごくイヤだ。
一つ一つの打ち合わせは楽しいし、みんないい人なので面白いんだけど、トータルでみるとイヤだなぁ。
あぁ、出られないとわかっているだけに余計に。

IDEEショップにソファでも見に行きたいなぁ。
スタジオに行ってピアノが弾きたい。
キャビアののった、冷たいパスタが食べたい。
青山ケンケルに行って、ショウウインドからネコを覗きたい。
屋上に行って、夕方の空を見たい。
タコ焼き屋の持ち帰りを並びたい。
19時からの回の映画に行きたい。
21時からの回の東京半周のヘリコプターに乗りたい。
浅野くんと遊びたい。
CD屋でダラダラ見てたい。
突然、今日やっているコンサート行きたい。
東京タワーに行きたい。
麻布に行って、たい焼きが食べたい。
とろろそばも食べたいなぁ。
今日から、インコを買い始めたい。
シーモンキーのセットでもいい。
あぁ、デパートの地下の食品売場行きたいなぁ。

あぁ、突然全部スケジュール、キャンセルされればいいのに。
くそぉ。されないんだろうなぁ。
しぶしぶ。
あ、もう次の打ち合わせの時間だ。大ショック。
まぁ、その一つ一つは楽しいんだけどね。

う～ん。難しい。

### 1998.7.3 ちょっと、ビックリ

さっき、初めての（5/23でちょこっと見せたやつは、ほんとにテストなので）『D2』の実機上でのムービーが出来た。

そんで、ビックリ。
この段階、初めての段階、早い話が、調整も処理もなにもしてない段階でけっこうキレイなのだ。

技術ショック！というのは、久しぶりだった。
う～ん、ビックリ。
いや、Dreamcastを信用してなかったワケじゃないんだけどちょっと、ビックリしました。

dotも細かいし、秒間30フレームだし。いわゆる、ビデオ映像といったクオリティはもう出ているのだ。う～ん、いいかも。

こういう風に、キレイに映像が見せられると昔から言われていた、宣伝とかプロモーションとかにほんとうに効果を出せるのではないか？と思ってきた。
もちろん、ゲーム中のムービーとして、は当然のことだけど。
なんか、ムービーを使って面白い試みができるのでは？
あえて、ポリゴン表示機能のほうじゃなくてね。だって、ザラザラとかチラチラとかしないんだもん。CDの容量も多いしさ。
なんか、この映像だったら、一般の普通の人も全然オッケーな感じがするんですよ。
やっぱし、あのゲーム中のムービーって感じは、ちょっとつらい人には、つらいものがあるよなぁ、と思いますから。

てなわけで、ちょっと、ビックリでした。（ほんとはさ、白の微妙な差って出るか？どうか？がけっこう、カケだったんだよね。
オープニングの映像で、その世界に入っていけるかどうかが重要なので。なので、安心しています。
もちろん、これから、調整とか後処理とかするのでドンドンとよくなっていくし。よかった。「ホッ」）

### 1998.7.4 夜中とてんぷら

もう3時30分だ。
今日は、伊藤ジョーイ氏と0時から、会って喋っていた。なんの目的もなにもないのだが高校生が、会ってダラダラ話すように、盛り上がった。
しかし、彼は、知識が豊富だし、データだけじゃなくてなんか、琴線とかアーキタイプに触れる部分とかをちゃんと理解しているので、けっこう、深いとこまで 話せて、本当に面白かった。

何回も会ってはいたのだが、ちゃんと話したのは初めてだったのでけっこう、嬉しかった。

すんごく、難しい理論だったりとか、哲学的な話しとか心理学的な話しとか、マイナーな人物とかを、ほとんど説明がいらないで話せる人、というのは、僕は何人も知らないので、すんごくありがたかった。かなり、スッキリしたのだった。（そういう意味では、坂本龍一さんも、すんごくありがたい人です）

で、3時間も話してしまって、「もう帰ろうか」ということになった。「ハイ、おしまい」という人もいないし、あのままやってたら あと50時間は話せるだろうから。(^_^;
（そいえば、以前、坂本さんに「飯野さんとは、このままあと50時間は話せるね」と言われたのが、すごく嬉しかった）

それで、家に電話した。
子供が生まれてから、カミさんの、寝るタイミングと起きるタイミングが難しいので、いつも帰る前に電話をするのだ。

で、帰ることになった。
僕は、おなかがすいていたのだが今日は、てんぷらがあるという。
もう朝の4時だけど、ご飯も食べていないのですごく嬉しい。

夜中に、話が盛り上がって、家に電話したら、カミさんがいて子供もいて、てんぷらが待っている。
嬉しい。
ありがたい。
感謝するわ。
感謝します。

今日は、いい日だなぁ。

僕の好きなレンコンのてんぷらまで、あと10分くらいだ。

### 1998.7.6 おみやまいり

今日は、昼から、カミさんと、おやじと、息子で息子のおみやまいりに行きました。

わが家からえらく近い、ということで 明治神宮に行ったのですが温度が高かったので、原宿の駅の門からメイン堂にいくまでに、汗ダクの、ヒーフーヒィになってしまいました。

内容は、巫女さんが踊ったり、演奏があったりとなかなか参加者として、楽しめるものでなんだか日本人に生まれたステキさを感じることができました。

帰りにWARPの隣のベルコモンズに入っている『梅の花』という豆腐料理屋さんで、昼食をしました。（関西にもあるらしいです。カミさん（関西人）によると）

WARPも青山に、自宅も原宿に引っ越してから明治神宮に行ったことがなかったので「こんなに近くにこんなにいいところがあるんだよなぁ」と ナイスプレイス再発見に、嬉しくなりました。きっと、リピーターとなること、間違いなしです。

そういえば、僕は、高校が川越の学校だったのですがさっぱり学校へ行かず、さぼってばかりいた、学生だったのでした。で、何をやっていたのか？というとお寺や、和菓子屋（両方ともいっぱいあるんです、川越）などに行ってに行ってたのでした。
ですから、なんだか、神社とかお寺とかはいろいろと親しみがあるのです、僕。
老舗の和菓子屋さんで買った和菓子を、お寺を自転車で巡りながら、パクパクと食べていた、毎日を思い出します。川に行っていたことも多かったです。（そんな感じだったので、結局は2年の途中で辞めてしまうんですけどね。(^_^;)

「う～ん、日曜とかに家族でアチコチ出かけるってのも当たり前のようだけど、すごくありがたくて、いいなぁ」と青空に両手を伸ばして、感じてしまった、一日でした。

### 1998.7.7 浅草寺

今日は朝から浅草寺に行った。
砂岡とこばpと一緒にだ。

いろいろ、悩んでいたり、抱えていたりすることが多いので思いっきり、神様に打ち明けて、相談して、頼んでみた。
ちょっと、頼みますわ。
お願いします。

しかし、早朝に浅草寺に行くのは初めてだったので シャッターがほとんど閉まっている状態の仲見世は初めて見ました。それでも、いくつかのお店は開いていて焼いた煎餅の香ばしい香りや、雷おこしのあま～い香りがあちらこちらから香ってくるのでした。

雷門のデカいちょうちんは、いつ見ても見事でちょうど下のところ、上に見上げると見える龍の彫りものが、僕は、カッコよくて好きなんです。

僕は小さい頃は、月に一度くらいは、親父に連れられて浅草か上野に遊びに来ていたので、あの辺りって実は、ちょっと懐かしい感じがするのです。（生まれたのも、三河島ですしね、僕）

帰りは浅草の桟橋から、船にのって浜松町まで出ようと思ったのに（僕、あの水上バス、大好きなんです。以前、バンダイやバンプレストと仕事していたときはほぼ毎日乗っていました）朝は船が出ていないらしく、閉まっていたので、ちょっとガッカリでした。

朝顔市や、ほおづき市、七夕の祭りに、あちこちでの花火、そして、盆踊り、縁日と、東京の夏はいろいろあって楽しいです。
あ、隅田川の花火ももうすぐだ！
神宮の花火は、WARPの屋上でビール飲みながら見るぞぉ！
ウキッキィ！

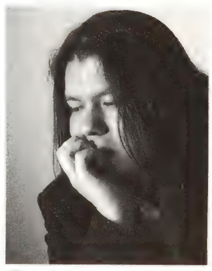
### 1998.7.13 そうそう

昨日、自分でも初めて見て気付いたんですが、Tokyo No.1 SOUL SETの新作のビデオ（たぶん「SUNDAY」というタイトル）曲がサッカーをイメージして、作っているということで な、なんと、コナミの実況サッカーの映像を使っているのですが、それ、プレイしているの、コナミの開発の人と、スチャダラのBOSEさんと、な、なんと、僕なんです。
ちょっと自分でも、忘れてました。
元々、コナミvsスチャだったのですが、「来ない？」ってことになって、突然プレイすることになったのです。

スチャのBOSEさんは、サッカー好きで、僕と一緒に日本代表チェコ戦（@横浜）に行きました。

そうそう、コナミの開発の人というのは、近藤さんでして以前、ファミ通で僕を宇宙一の座から、蹴落とした方なのです。ですが、ですが、ですが!!そんときの試合では、勝ちました。だから、いまのところ、再び宇宙一（勝手）です。(^_^;

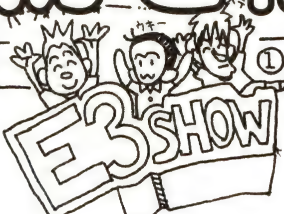
そうそう、忘れてましたわ。
ハイ。



いいのけんじ
ワープ代表。ゲームクリエイター。「ふらふら～」読者の皆さん！多忙な飯野さんに激励のお便りを書こう！
じゅげむ編集部「ふらふら読みたい！」係まで

## カプコン 岡本吉起の 気まぐれ らくがき帖 其の十七

**編集部からもE3には取材陣が派遣されましたが、岡本画伯ご一行とは大分違ったスケジュールだったようです。7月にはシーグラフというCGのイベントがアメリカであるので来月はその話題かもしれませんな。**




### ① アメリカのアトランタでE3ショーが開催されたゾ!!

岡本と三並(部長)とウイルソン仁井田(…)の3人組が特別参加.
この1年が見えてくる程の大きなゲーム・ショーなのだが、残念ながら
会場はたった1時間しか見てまわれなかったっス。…と言うのも
ズーー…ッと打ち合せばかりで、あっという間に3日が過ぎてたのだ.
だから皆に報告できる程見てないけど、コナミ社の『メタルギア・ソリッド』の
出来は良さそうっス. ボク個人としては とても好き! 女の子が好きじゃないかも?




### ② アトランタの中華料理

アトランタに おいしくなくって、安い
チャイニーズレストランがあるっス.
ここで皆がギョーザを1つづつ
食べたいって言ったのに、ウイルソンは
1人前づつ注文してしまったっス.
他にもいっぱい注文したから
食えねぇっスよォー.







まるでジュラシックパークと
エイリアン2をたして
2で割ったような映画っス.

### ③ ハリウッド版 ゴジラ

おいしくないギョーザを目一杯食った後は
ゴジラを観に行ったっス. さすがはアメリカ、
イスがデカイので眠りやすいっス.
$7ーしかしないし、混んでないし、
後は映画が面白ければ
100点満点だったのですが・・・.

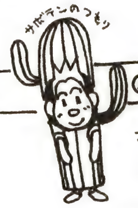



そんだけ寝たら
映画の内容は
解るまい….

### ④ ウイルソン仁井田 通訳で頑張る!

今回のアトランタでの打ち合せでは, 常に相手側の会社も
通訳を用意してくれたっス. しかも技術的な内容だった
ので, ウイルソン仁井田は ずっと寝てました. めでたし めでたし




### ⑤ フェニックスに移動

この街が暑いのなんのって…
当り前だけど何度来ても暑いっス.
40°越えてるんっスよォーー.
街のあちこちにヘンな形のサボテンが
生えてるんすよネェーー.
水だ 水をくれェーー.







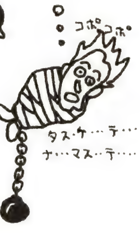
### ⑥ フェニックスでキャッチボール…

日本からグローブを3個持っていったんだけど…
とても出来ない. 暑くて暑くて…やったら死んじゃう.
…て な訳で皆でスイミングパンツ買ってきて,
プールで泳いでたっス. あ〜楽チンだなぁー.

そしてウイルソンがいなくなった….
本当はトッドマクファーレンとキャッチボールしたのことです。








そういえば, フクロウの鳴き声が「フーター」だという説も聞いたけど…オッパイのことでしょう!!

### ⑦ フーターズ

フーターズというのは レストランの名前っス.
フーターというのは スラングでオッパイのことを
さしているそうです. だから店で働く女の人は
バキューン ズキューンって感じです.
この店の名物は オッパイの大きい女の子と
バッファローウイングス. これは鳥の手羽先の
から一一カラアゲのことっス.
すごく好きなので たくさん食べたかったのに,
ほとんどウイルソンが食べてしまって少し残念!!






たたでさえ辛いのに
フーターズのホットソースを
たっぷりかけて…
目にしみる辛さっス.



### 予告

ワールドカップ方面への出張予定あり.
お楽しみに… では又来月! バイバーイ!!




次号からこのコーナーの担当は福田氏。私とほほKはたった3カ月間の担当でしたが、岡本画伯の一度も原稿の締切を破らないという素晴らしさに感激であります。ではまたどこかで。

**プロフィール**

おかもと よしき●1961年、愛媛県宇和郡生まれ。O型。83年9月に株式会社カプコンに入社。『1942』『エグゼドエグゼス』などの名作を手がける。近年は『ストリートファイター』シリーズなどをプロデュース。現在、同社常務取締役開発本部長。

# ゲーム攻略本&CDガイド

攻略本もCDも、ゲーム関連情報はすべてじゅげむにおまかせあれ!

## 7月発売のゲーム攻略本情報

夏休みの正しい過し方と言えば、やっぱりゲームでしょ。大作ゲームと一緒に攻略本も購入して、じっくり遊び込むのもいいんじゃない？

| 発売日 | タイトル | ハード | 出版社 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 発売中 | 『サクラ大戦２』攻略ガイドブック　地の巻 | SS | アスペクト | 1200円（別） |
| 発売中 | 『リンダキューブ完全版』公式ハンターズ・バイブル | PS | アスペクト | 1100円（別） |
| 発売中 | 『シャドータワー』オフィシャルガイド | PS | アスペクト | 1400円（別） |
| 発売中 | 『'98甲子園』公式パーフェクトガイド | PS | アスペクト | 950円（別） |
| 発売中 | 『ダークメサイア』のすべて | PS | アスペクト | 1100円（別） |
| 発売中 | 『ダブルキャスト』オフィシャルガイドブック | PS | アスペクト | 1000円（別） |
| 発売中 | 『スーパーリアル麻雀P7』ザ・グラフィックス | アーケード | アスペクト | 1800円（別） |
| 発売中 | 『世界初、サッカーRPG　日本代表チームの監督になろう！』公式ガイドブック | SS | エニックス | 1300円（込） |
| 発売中 | 『デジタルモンスター』Ver.4最強データブック | 携帯ゲーム | エニックス | 500円（込） |
| 発売中 | 『てくてくエンジェル』でらくらくダイエット | 携帯ゲーム | エニックス | 880円（込） |
| 発売中 | 『スターオーシャン　The Second Story』公式ガイドブック〜基礎知識編〜 | PS | エニックス | 933円（別） |
| 発売中 | 『モンスターファーム』最強CDデータブック1000！２ | PS | エニックス | 980円（別） |
| 発売中 | 『ルナ２エターナルブルー』完全攻略ガイド | SS | メディアワークス | 950円（別） |
| 発売中 | 『影牢　〜刻命館　真章〜』公式攻略ガイド | PS | メディアワークス | 950円（別） |
| 発売中 | 『スーパーロボットスピリッツ』完全攻略ガイド | N64 | メディアワークス | 950円（別） |
| 発売中 | 電撃G's文庫『エルフを狩るモノたち』 | ー | メディアワークス | 490円（別） |
| 発売中 | 電撃G's文庫『卒業Ⅲ 恋して…』 | ー | メディアワークス | 550円（別） |
| 発売中 | 『お嬢様特急』公式攻略ガイド | PS・SS | メディアワークス | 950円（別） |
| 発売中 | 『もんすたあ★レース』ベリーベストブック | GB | 光栄 | 800円（別） |
| 発売中 | 『東京魔神学園　剣風帖』オフィシャルガイドブック | PS | 光栄 | 1500円（別） |
| 発売中 | 『海のぬし釣り２』オフィシャルガイドブック | GB | 光栄 | 880円（別） |
| 発売中 | 赤川次郎『夜想曲』ハイパーガイドブック | PS | 光栄 | 1300円（別） |
| 発売中 | 『Cord R』公式ガイド | PS | ソフトバンク | 1300円（別） |
| 発売中 | 『OVER BLOOD2』パーフェクトガイド | PS | ソフトバンク | 1200円（別） |
| 発売中 | 『ダブルキャスト』公式ガイド | PS | ソフトバンク | 1200円（別） |
| 発売中 | 『花火』オフィシャルガイド | PS | ソフトバンク | 1000円（別） |
| 発売中 | 『ファイティングバイパーズ２』オフィシャルガイド | アーケード | ソフトバンク | 1300円（別） |
| 発売中 | 『ゆうわくオフィス恋愛課』攻略＆設定資料集 | PS | ソフトバンク | 1800円（別） |
| 発売中 | 『魔導物語』パーフェクトガイド | SS | ソフトバンク | 1200円（別） |
| 発売中 | プレイステーション完璧攻略シリーズ『OVER BLOOD2』必勝攻略法 | PS | 双葉社 | 1200円（別） |
| 発売中 | セガサターン完璧攻略シリーズ『ラングリッサーV〜The end of Legend〜』必勝攻略法 | SS | 双葉社 | 1200円（別） |
| 発売中 | プレイステーション完璧攻略シリーズ『蒼天の白き神の座〜GREAT PEAK』必勝攻略法 | PS | 双葉社 | 1200円（別） |
| 発売中 | アーケード完璧攻略シリーズ『セガラリーチャンピオンシップ2』コンペティションドライビングガイド | アーケード | 双葉社 | 2000円（別） |
| 発売中 | 『ストリートファイターEX２』 | アーケード | 新声社 | 1280円（別） |
| 発売中 | 『鉄拳３』ACT.2 | PS | 新声社 | 1280円（別） |
| 発売中 | レースゲームカタログ | 総合 | 新声社 | 1280円（別） |
| 発売中 | スポーツゲームカタログ | 総合 | 新声社 | 1280円（別） |
| 発売中 | スーパーファミコン必勝スペシャル『ロックマン＆フォルテ』 | SFC | 勁文社 | 880円（別） |
| 発売中 | みんなで遊ぼう!!『たまごっち』 | 携帯ゲーム | 勁文社 | 680円（別） |
| 発売中 | プレイステーション必勝法スペシャル『シャドータワー』完全データ集 | PS | 勁文社 | 1400円（別） |
| 発売中 | プレイステーション必勝法『ガーディアンリコール』〜守護獣召喚〜 | PS | 勁文社 | 1480円（別） |
| 発売中 | プレイステーション必勝法スペシャル『卒業M』 | PS | 勁文社 | 1200円（別） |
| 発売中 | 『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』ファイティングブック | PS | 新紀元社 | 1200円（別） |
| 発売中 | 『実況パワフルプロ野球'98年開幕版』パーフェクトガイド | PS | 新紀元社 | 1200円（別） |
| 発売中 | 『ときめきの放課後　ねっ☆クイズしよ　』パーフェクトガイド | PS | 新紀元社 | 1200円（別） |
| 発売中 | 『実況パワフルプロ野球』パワプロ大全 | ー | 新紀元社 | 1200円（別） |
| 発売中 | 『OVER BLOOD 2』ハイパーガイドブック | PS | ソニー・マガジンズ | 980円（込） |
| 発売中 | 『b.l.u.e. Legend of water』オフィシャル攻略ナビゲーション | PS | ソニー・マガジンズ | 1500円（込） |
| 発売中 | 小説『ひざの上の同居人-Kitty on your lap-』 | ー | ケイエスエス | 857円（別） |
| 発売中 | 小説『この世の果てで恋を唄う少女 YU－NO』Ⅲ.セーレス | ー | ケイエスエス | 857円（別） |
| 発売中 | Game Fan Book『The Legend of Heroes Ⅰ & Ⅱ 英雄伝説』 | PS・SS | 毎日コミュニケーションズ | 950円（別） |
| 発売中 | Game Fan Book『EPICA STELLA』攻略ガイドブック | PS | 毎日コミュニケーションズ | 950円（別） |
| 発売中 | じゅげむBOOKS『モンスターファーム』マニアSUB〜熱闘! モンスター甲子園読本〜 | PS | メディアファクトリー | 550円（別） |
| 発売中 | じゅげむBOOKS『街』スペシャルガイド〜サウンドノベル入門〜 | SS | メディアファクトリー | 1200円（別） |
| 発売中 | 『GB★ワールド』 | GB | 廣済堂出版 | 500円（別） |
| 発売中 | 『ファインドラブ２』プロローグCG＆原画集EX | SS | ジャパン・ミックス | 2200円（別） |
| 発売中 | 『Brave Fencer 武蔵伝』剣士の攻略本 | PS | デジキューブ | 1000円（別） |
| 8月6日 | 『スターオーシャン　The Second Story』完全攻略ガイド | PS | メディアワークス | 950円（予） |
| 8月6日 | 『鋼仁戦記』公式攻略ガイド（仮） | PS | メディアワークス | 950円（予） |
| 8月10日 | 『季節を抱きしめて』オフィシャルガイドブック | PS | アスペクト | 1000円（別） |
| 8月18日 | 『スターオーシャン　The Second Story』公式ガイドブック〜徹底攻略編〜（仮） | PS | エニックス | 1300円（込） |
| 8月上旬 | 『METAL GEAR SOLID』MISSION ZERO | PS | 新紀元社 | 1200円（別） |
| 8月上旬 | 『ブリーディングスタッド２』パーフェクトガイド | PS | 新紀元社 | 1300円（別） |
| 8月中旬 | じゅげむBOOKS『鉄拳３』バカ一代 | PS | メディアファクトリー | 1200円（別） |
| 8月下旬 | じゅげむBOOKS『YAKATA　-Nightmare Project-』 | PS | メディアファクトリー | 1200円（別） |
| 8月下旬 | じゅげむBOOKS『影牢　〜刻命館　真章〜』 | PS | メディアファクトリー | 未定 |

※ここに掲載されているデータは、7月15日までに公開された情報を集計しています。そのため、予期なくタイトルや価格の変更、発売延期になることもあります。

# 7月発売のゲームCD情報

ゲームCDは今月もまた粒ぞろいで、より取り見取り！　特にギャルゲー関係は、いつになく充実。彼女たちの歌声を聴いて、気だるい暑さをブッ飛ばそう。

| 発売日 | タイトル | レーベル名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 発売中 | -ORIGINAL SOUND TRAX-『ストリートファイターEX2』 | サイトロン＆アート | 1890円（込） |
| 発売中 | -Fantastic Character Series-『ファーストKiss☆物語』 | サイトロン＆アート | 2940円（込） |
| 発売中 | -ORIGINAL SOUND TRAX-『STAR SOLDIER-VANISHING EARTH-』 | サイトロン＆アート | 1890円（込） |
| 発売中 | 『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.5　てんしのえがお／メロディ・シンクレア | サイトロン＆アート | 1050円（込） |
| 発売中 | 『悠久幻想曲』キャラクターシリーズvol.6　DREAM AND PEACE | サイトロン＆アート | 1050円（込） |
| 発売中 | NEO・GEO・DJ station in ねおちゅぴ | サイトロン＆アート | 2840円（込） |
| 発売中 | 『b.l.u.e. Legend of water』 | サイトロン＆アート | 2840円（込） |
| 発売中 | 『グランディア』オリジナル・サウンドトラックス | キングレコード | 3548円（込） |
| 発売中 | CDドラマ『EVE burst error』まりな編 | キングレコード | 3059円（込） |
| 発売中 | 『Find Love』～The Prologue～ | キングレコード | 2500円（込） |
| 発売中 | DRAMA CD『ときめきメモリアル　彩のラブソング』with you vol.1 | キングレコード／コナミ | 2854円（込） |
| 発売中 | DRAMA CD『ときめきメモリアル　彩のラブソング』with you vol.2 | キングレコード／コナミ | 2854円（込） |
| 発売中 | DRAMA CD『みつめてナイト』第1巻　入国～ENTRANCE～ | キングレコード／コナミ | 2854円（込） |
| 発売中 | 『ときめきの放課後～ね☆クイズしよ　』オリジナル・ゲーム・サントラ | キングレコード／コナミ | 3673円（込） |
| 発売中 | Pro-Fusion『ときめきメモリアル』～矩形波倶楽部 | キングレコード／コナミ | 3059円（込） |
| 発売中 | 『双界儀』オリジナルサウンドトラック | デジキューブ | 1942円（別） |
| 発売中 | 『パラサイト・イヴ』リミキシーズ／Various Artist | デジキューブ | 2718円（別） |
| 発売中 | 『Brave Fencer 武蔵伝』オリジナル・サウンドトラック | デジキューブ | 2718円（別） |
| 発売中 | 『はいぱぁセキュリティーズ2』ドラマCD Vol.2～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～ | 日本クラウン | 2500円（込） |
| 発売中 | 『はいぱぁセキュリティーズ2』ドラマCD Vol.3～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～ | 日本クラウン | 2500円（込） |
| 発売中 | 『アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.3』 | 光栄 | 3000円（込） |
| 発売中 | 『アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.4』 | 光栄 | 3000円（込） |
| 発売中 | 『女神異聞録ペルソナ』Vol.2 | 光栄 | 3000円（込） |
| 発売中 | 『ROOMMATE』井上涼子ヴォーカル集3～時は夢のように～ | データムポリスター | 2730円（込） |
| 発売中 | 『ROOMMATE』井上涼子ヴォーカル集3～涼子の学園生活～ | データムポリスター | 2730円（込） |
| 発売中 | 『スーパーロボット大戦F～完結編～』ヴォーカル＆アレンジコレクション　GOLD | ファーストスマイル・エンタテイメント | 2854円（込） |
| 発売中 | 『Dの食卓2』イメージアルバム | ファーストスマイル・エンタテイメント | 2548円（込） |
| 発売中 | 『お嬢様特急』～トワイライト・ウェガ～1stHALF（仮） | ポリグラム | 2854円（込） |
| 発売中 | 『お嬢様特急』～トワイライト・ウェガ～2ndHALF（仮） | ポリグラム | 2854円（込） |
| 発売中 | 『プチカラット』 | ZUNTATA RECORDS | 2550円（込） |
| 発売中 | 『THE NINJA WARRIORS』 | ZUNTATA RECORDS | 2550円（込） |
| 発売中 | 『NIGHT STRIKER』 | ZUNTATA RECORDS | 2550円（込） |
| 発売中 | 『ダブルキャスト』 | SPEビジュアルワークス | 816円（込） |
| 発売中 | 『英雄志願』オリジナル・サウンド・トラック | メディアリング | 2854円（込） |
| 発売中 | 熱き鼓動／尾藤イサオ（私立ジャスティス学園） | カプコン | 1050円（込） |
| 発売中 | 『スーチーパイアドベンチャードキドキ｜ナイトメア』ドラマ＆ミュージックコレクション | ユーメックス | 2500円（込） |
| 発売中 | 『スーチーパイアドベンチャードキドキ｜ナイトメア』ドラマ＆サウンドコレクション | エアーズ | 2500円（込） |
| 発売中 | ドラマCD『フレンズ～青春の輝き～／Dear My Friends』 | ムービック | 2600円（別） |
| 発売中 | 『センチメンタルグラフティ・～想い出のスクールデイズ！～』 | ムービック | 2625円（込） |
| 発売中 | 『センチメンタルジャーニー』オリジナルサウンドドラマ2 | バンダイミュージック | 3000円（込） |
| 発売中 | 『ダートダッシュ』アーケードサウンドトラック | ワンダーエンターテイメント | 2548円（込） |
| 8月1日 | 『センチメンタルグラフティ∋～想い出のスクールデイズ”～』 | ムービック | 2500円（別） |
| 8月1日 | 『ピキーニャ!EX』サウンド集 | データム・ポリスター | 2500円（別） |
| 8月19日 | 『THE KING OF FIGHTER'S 98』 | サイトロン＆アート | 2310円（込） |
| 8月19日 | 『探偵神宮寺三郎 ～夢の終りに～』10TH ANNIVERSARY SPECIAL ALBUM | サイトロン＆アート | 2310円（込） |
| 8月21日 | 『遊戯王モンスターカプセル ブリード＆バトル』オリジナル・ゲーム・サントラ | キングレコード／コナミ | 2243円（込） |
| 8月21日 | 『サイキックフォース2012』アーケードサウンドトラックス | ZUNTATA RECORDS | 3600円（込） |
| 8月21日 | 『サイキックフォース2012』～オーディオドラマVOL.1～ | ZUNTATA RECORDS | 2550円（込） |
| 8月21日 | 『季節を抱きしめて』 | SPEビジュアルワークス | 816円（込） |

## PICK UP 今月オススメの攻略本＆CD4選

### 攻略本

**『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』ファイティングブック／新紀元社／発売中／1200円（別）**



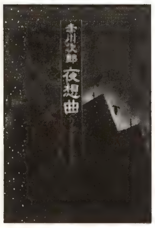
総勢22人のキャラクタープロフィールに加え、必殺技を連続写真で丁寧に解説してくれる。攻略要素は少ないが、ビジュアル重視の分かりやすい内容なので、入門ガイドとして最適な1冊だ。

**『サクラ大戦2』攻略ガイドブック 地の巻／アスペクト／発売中／1200円（別）**



第1話から第7話に対応。アドベンチャーパート、戦闘パートともに、文句のない充実した攻略内容を誇る。LIPSデータ、イベントデータの完全収録は、2度目、3度目のプレイにも心強い。

**赤川次郎『夜想曲』ハイパーガイドブック／光栄 発売中／1300円（別）**



第1話から第3話まで、各ストーリーのあらすじを紹介しつつ、物語分岐をチャートで徹底解説。さらに、ゲーム中のあらゆる情報を完全網羅した濃密な内容で、すべてのエンディングに導いてくれる。

**じゅげむBOOKS『街』スペシャルガイド～サウンドノベル入門～／メディアファクトリー／発売中／1200円（別）**



サウンドノベル『街』の世界を、より深く理解することができるガイドブック。スケジュールに沿った形で各登場人物を紹介。もちろん隠された謎や、サイドストーリーも網羅。攻略にはぜひこの1冊を。

### CD



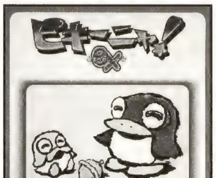
**『パラサイト・イブ』リミキシーズ/Various Artist／デジキューブ／発売中／2718円（別）**

好評発売中のサウンドトラックから、特に印象の強かった9曲をリミックス。国内外のテクノ、ハウス、アンビエントシーンのトップDJらが手がけた渾身の一品。無機質なサウンドが、ゲーム同様不思議な重厚感に酔わせてくれる。

**DRAMA CD『みつめてナイト』第1巻 入国～ENTRANCE～ キングレコード 発売中／2854円（込）**



ゲーム本編では明かされなかった奥深い物語を、ライズ・ハイマーの視点から描いたドラマCD。全4話のストーリーとともに、ソフィア役の小西寛子さん、ジーン役の新山志保さんが熱唱する、イメージソングも収録されている。



**『ピキーニャ！EX』サウンド集 データム・ポリスター 8月1日発売 2500円（込）**

ゲーム中のほのぼのしたBGM24曲に加え、エンディングテーマ、カラオケを詰め込んだサウンドトラック。声優の八木田真樹さんによるユニークな効果音と、全キャラのセリフを集めたボイスデータ集も収録され、サービス満点だ。

**『スーチーパイアドベンチャードキドキ・ナイトメア』ドラマ＆サウンドコレクション／エアーズ 発売中／2500円（込）**



ミニドラマ集とサウンドトラックをカップリングした、ファン必携の豪華盤が登場。全4話のミニドラマと、ゲーム中で流れた30曲のBGMが収録されている。特に、内蔵音源にグレードアップされた、美しいテーマ曲は要チェック！

ライバルに差をつけろ！ クチコミ重視の読者ページ GEMDAN

# GEM団5 GO!

**今月の企画１Ｐは読者の熱い要望に応えて、じゅげむのハダカ番長・小林真文犬先生に直撃インタビュー！ 仕事場兼小屋まで伺って、イロイロ聞いてきたゾい！**

GEMDAN SPECIAL INTERVIEW

※この落書きはご本人の手でされたものです



マンガ家またはハダカ犬
**小林真文(♀)**
12月21日生れ／射手座／B型／北海道出身
創刊当初から本誌で連載を続ける、人気の暴走マンガ家。妊娠６カ月、予定日は11月初旬

**――いつもインタビューされてますが、受ける側は初めてですか？**

「初めてですね、緊張します」

**――半分ガサ入れなんで、これは。**

「そうだったのか、しまった。敷居をまたがせるんじゃなかった(笑)」

## これが真文のマンガ道

**――では(…コホン) まず、マンガ家になろうと思ったキッカケは？**

「え～と、年の離れた兄たちから英才教育を受けまして。こんな娘になっちゃって、もうマンガ以外考えられなくなっちゃったんです(笑)」

**――マン研とか入ってたんですか？**

「入ってましたよ、恥知らずなガキでしたから(笑)。私、高校のとき勝手に、札幌から東京に出てきちゃったんですよ。そこの先輩後輩で、今じゅげむもやってる山猫有限会社の連中がいたんですね。で、彼らは高校出てすぐ会社作って」

**――その頃から本格始動？**

「私は高校出たあたりから本気でマンガ家になりたいなって思って、大学は北海道に戻ってたんですけど、投稿とか持ち込みとかしてたんですよ。で、大学卒業して、東京に来てプラプラしてたら、その山猫の連中が『お前、マリオの４コマ描け』って拾ってくれて。５～６年前かな？ その流れで、じゅげむの話しもくれたりして。…で、何か〈急に恥ずかしがる。どうやら我に返ったらしい〉あの、マンガ、描いてます…」

## 噂のバンダナダンナー

**――ちなみに、マンガの中によく出てくるダンナさんって、どんな人？**

「絶対怪しいですよね。謎の生物ってことで。何か今は、ゲーム会社でゲーム作ってるみたい。山猫関係なんで、高校のときから知ってはいたんですけど、当時交わした会話って２つしか覚えてなくて。先輩の家に遊び行ったら、高校生なのにビール飲んでて『ビールおいしい？』って聞いたら『ビール味！』って(笑)。で、次にまた先輩の家に遊びに行ったら、隣の部屋からものすごい勢いでこっちへ駆けてきて『小林さん、聞いてくれる？ ゴリラのような顔っていうのは間違ってるんだよ』って言うんですよ。『はあ？』って答えたら『ゴリラのような顔って言ったら、首から上にゴリラの全身が付いてないといけないから、ゴリラの顔のような顔って言わなきゃいけないんだよ。分かった？』って(笑)」

**――それからどれくらい経って、恋愛のフラグが立つんですか？**

「10年近くですね。ずっと間があって、私が山猫に転がり込んだときに目を付けて。何だ『ビール味』意外とイイヤツじゃないかって(笑)」

**――人生どうなるか分かんないですね。ま、オモロイ夫婦ってことで。**

「まとめがそれかい！」

〈他にもいろいろ爆笑パンチ話や感動つわり話など伺ったんですが、紹介できなくて残念。機会と要望があれば、勝手に載せちゃおっか？〉

◆

**――お疲れさまでした。今日はどうもありがとうございました。**

「ふえ～っ!! 帰っちゃうの？」

**――寂しいんですか？**

「さ、寂しくないもん。途中からお友達が遊びに来てる気分だったんだけど、お仕事だったんだなって…」

**――ふぅ。分かったよ、まふ子。今夜は語り明かそうじゃないか！**

### 真文に聞け！Q&A

Q：GEM団のことは知ってた？
A：あ～、ごめんなさい～。でも絵描き歌は見ました。何か嬉しかった。
Q：好きなマンガ家／作品は？
A：藤子・F・不二雄、諸星大二郎。川口まどかの『死と彼女とぼく』、アニメ『トムとジェリー』などなど。
Q：今までのベストゲームは？
A：まず『風来のシレン』！ あと『タクティクスオウガ』とか『FFT』も絵と相まって好きですねぇ。
Q：真文さんの単行本はあるの？
A：個人のはないです。双葉社のゲーム４コマとかアンソロジーとか、バラけてるヤツは結構出てるんですけど。でも古本屋にもないと思う。
Q：『あの方と私』の単行本化は？
A：ちらっとそういう話しも出てるんですけど、半分嬉しくって、半分描き下ろしのことを考えると…。



⬆真文さんのお仕事机。この上で夜毎、１Ｐにネタを詰め込むためのミリ単位の作業が行われるのダ！



## 読者の思い込みクチコミソフトレビュー
# オレゲースプラッシュ

新旧問わず、自分がイカしてると感じたゲーム。心のベスト10入りしたゲームを、思うがままにレビューだ！

［丸数字は登場回数］

■グランツーリスモ／PS／SCE／98㊞

●タコ走りしっぱなしの私の運転でも、それなりにカッコ良く見せてくれるリプレイに感激！ B級ライセンスすらクリアできなくても不満を感じないのは、リアルなエンジン&スキール音、そしてリプレイのすごさだと思う。（東京都　エブリフラワー）


◎お気に入りのリプレイは、ビデオに撮って編集。ライセンス取りだけが楽しみじゃない
©1997 Sony Computer Entertaiment Inc.

■みつめてナイト／PS／コナミ／98㊞

●純愛もいいが、真の面白さは主人公の選択肢にある。笑えるものもあれば、凡人が考えもしないようなものもある。これを選んではいけないと分かっていても、選んでしまう。この魔力に、みんなも取り憑かれてみよう。（神奈川県　ロココの池）

■街／SS／チュンソフト／98②

●これは8人の主人公の話ではない。街ですれ違う赤の他人にも物語がある。飲み屋で酔いつぶれてる奴、ビルの屋上でぶつかった奴、すべての人にそれぞれのストーリーがあると教えてくれるゲームだ。頼む、買ってくれ。（岩手県　及川伸也）

■クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳〜／PS／SME／97③

●同じところを行ったり来たりで面倒な部分も多いが、練り込まれた世界観とグラフィックは、必見の価値有り。初回特典も豪華なので、もしも未だに売っているのを見つけたら即買いをオススメ。九龍城の怪しい魅力が溢れ出ています。（東京都　落合克宗）

■サガフロンティア／PS／スクウェア／97㊞

●人間に妖魔、ロボットやモンスターなどが、差別もなく共存している世界観が最高。心に響きました。BGM、キャラクター、すべてにおいて、スクウェア史上最高の出来ではないでしょうか。（埼玉県　五月雨）

■機動戦士ガンダム外伝シリーズ／SS／バンダイ／97㊞

●いつやっても新鮮です。何より良いのが、滑らかさ。ザクに一撃加えて、すかさず回り込んでのサーベル攻撃。格ゲーが苦手な私でも、マスターできる操作系。「ガンダム」の名を取っても、充分なシミュレーターです。（兵庫県　梶原成和）

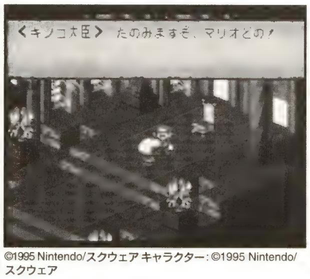

◎名機・ザクを斬るのは忍びないが、斬らなきゃ自分がやられる。これって戦争なのよね
©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 1997

■デビルサマナー〜ソウルハッカーズ／SS／アトラス／97②

●とにかくオシャレでカッコ良い雰囲気が漂う今時のゲーム。何といっても悪魔たちとの会話が最高に楽しいです。コギャル系に関西人系、お子さま系といろんなタイプがいて、交渉の面白さでバトルしてることすら忘れてしまう。狂気系の悪魔にいきなり「オレは給食のアゲパンが大嫌いなんだあ」なんて言われたときは、笑いが止まらなかった。（愛知県　どんどぐる）

■スーパーマリオRPG／SFC／任天堂／96㊞

●マリオシリーズ中、最も異色なゲーム。無口なマリオがパントマイムで意思伝達する姿は、チャップリン映画のようで、妙に可愛らしいです。実はFFのキャラもこっそり登場していますが、やはり思いっきり浮いてます。多分、最初で最後の共演。（岩手県　里谷たむり）



◎RPGでも、アクションや効果音など随所にマリオの面影アリ。見るだけでも楽しい
©1995 Nintendo/スクウェア キャラクター：©1995 Nintendo/スクウェア

■火竜娘―柳 高官―高 悠環／PS／ガスト／97㊞

●これは文句無しの掘り出しモノ！　原作の小説を忠実にADVで再現しているので、小説を攻略本として読みながら、ゲームもできちゃうあの感じ…。はっきり言って、ハマります！ ゲームと読書、両方好きな大人の女性におススメしたいなぁ…。（宮城県　フジラー）

■第4次スーパーロボット大戦S／PS／バンプレスト／96㊞

●スパロボシリーズの中で、やはりこれが傑作だと思う。完結編があっても、未だにこのソフトに手が伸びてしまうのは、ゲーム序盤のあのBGMに魅せられてしまったからか？　当時、ハードが壊れ、体重が5kg減った、熱血×魂の一枚！（東京都　河合まこ）

■幻想水滸伝／PS／コナミ／95②

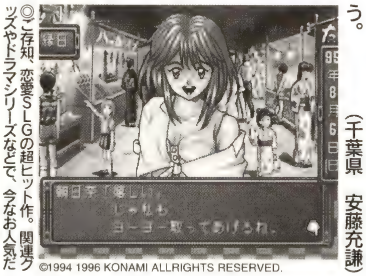
●全体的に難易度は低めで、取っつきもいい良質のRPG。エンカウント率も低いので、サクサク進む。108人の仲間を集めるのも楽しいし、自分の城がレベルに合わせて成長するのも面白い。BGMやウィンドウも変えられたり、いろいろなミニゲームもすべて仲間集めで楽しめる。ストーリーは切ないです。（三重県　グレミオ復活！）

■不思議のダンジョン2 風来のシレン／SFC／チュンソフト／95②

●SFCの中では「これを越えるソフトはない！」と断言できる!!　プレイヤーの知恵とボードゲームの感覚と運がマッチして、これほどクリアしたときの感動が大きいソフトが果たしてあっただろうかっ!!（東京都　おぼろぎしころ）

■ときめきメモリアル／PCエンジン／コナミ／94㊞

●ゲームの中の女のコに、現実以上の恋心を抱いた…認めたかないが、これは紛れもない事実。各キャラの心情を絶妙に表したリアクションの数々は、自分のゲーム人生の中で最も衝撃的なものとして、一生心に残るだろう。（千葉県　安藤充謙）



◎ご存知、恋愛SLGの超ヒット作。関連グッズやドラマシリーズなどで、今なお人気だ
©1994 1996 KONAMI ALLRIGHTS RESERVED.

■タクティクスオウガ／SFC／クエスト／95②

●たかがゲーム…と馬鹿にしている人はぜひやってもらいたい1本。綺麗ごとだけではないストーリー、魅力的なキャラクター、小説のようなセリフ、どれを取っても一級品。暗黒騎士ランスロットの演説は、とてもゲームと思えない迫力があった。（北海道　フレディ）

■伝説のオウガバトル／SFC／クエスト／93㊞

●グラフィックやシステムなど「SFCでもここまでできるのか」と、とても感動しました。可愛いキャラクターの戦闘シーンや、反乱軍を率いての戦略の奥行きなど、私の心に残る作品のひとつです。（千葉県　ケーダッシュ）

■ミネルバトンサーガ／FC／タイトー／87②

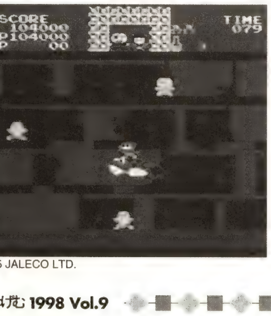
●ドラクエ、FF流行りし頃、隠れた名作と言われた作品。ミニイベントや隠しアイテム捜しに熱中し、育てまくった傭兵たちは小ボスにあっさり殺され、最後はFFⅡも真っ青なダンジョンで途方に暮れたあの日が、懐かしくてたまりません。（東京都　T・T・カヴ）

■バルーンファイト／FC／任天堂／85㊞

●ただひたすら敵の風船を割っていくストイックさ。同時プレイによる協力と、そして見方の風船も割れるので、味方同士の殺し合い。10年以上経っても、忘れることのできない一品です。（京都府　らいにゃん）

■忍者じゃじゃ丸くん／FC／ジャレコ／85㊞

●ACTの苦手な私が、とにかく1日中やってた。ピョンピョンとジャンプしながら、各面のボスを倒し、最終面のなまず太夫を倒したときは、あまりの嬉しさに夜中3時くらいに弟を叩き起こした。（神奈川県　キャスバル）



◎何たってガマパックンが爽快。じゃじゃ丸は1作目『忍者くん』の弟だって知ってた？
©1985 JALECO LTD.

# Goods モニターズ

ソフト以外のゲーム関連商品を読者がCHECK！

■デュアルショック／SCE／3300円

●『グランツーリスモ』で初めて使って以来、デュアルショックがゲームに欠かせなくなりました。一番いいと思った色はクリア。透明だから振動装置が見える！　あのブルブルのしくみが分かって、一つかしこくなれますよ。ミンナも見てみよう！
（東京都　倉沢果南）



◎今のPSには標準装備。クリアカラー含めて全6色、お好みでどうぞ

■おしゃべりポケモンシリーズ／バンダイ／500円

●なぜこれがお菓子コーナーに？　って思うぐらいかわいい！　声も「ピッピカチュウ」と出るし。1200円もする、高価な「おしゃべりピカチュウ」よりGOOだと思います。
（埼玉県　ピカプ～）

■つきかるた／アソビニ／1200円

●『moon』のかるたです。どのカードも絵が楽しいよ。中でも、ワンダのカードがいちばんいい味出してる。
（東京都　なみくん）

■ドラゴンクエストあるくんです／エニックス／2500円

●ドラクエ本編には出てこない、オリジナルのスライムもいて、すごくカワイイ。変身する時の音が、ちゃんとドラクエの音楽なのが感激した。
（東京都　住枝千晶）

■パラッパマーブルチョコレート／明治製菓／100円

●「マスコット6種類」の表記を信じて6個買ったら、スタンプ柄の方は18種類だった。バカバカバカ。でも17日間もかけて全部集めた達成感は、何物にも代えられなかった。だから許す！　パラッパに努力と根性を教わりました。
（東京都　オーハシアカネ）




◎スタンプが入ってるケースがカワイイ。お菓子もおいしい！　さすがは明治！



■ムームー星人　陶器の風鈴／バンプレスト／プライズ

●ムームー星人の体からヒモが出てる風鈴。「そのまんまやんけ！」とツッ込まずにはいられない、素直なデザインに拍手。PSの顔はパラッパに取られたが、プライズでがんばれムームー星人。俺がついてるぜ。
（埼玉県　とぼき）



◎表情違いで4種類、陶器製の本格風鈴。ムームー星人の白いボディが夏向き！



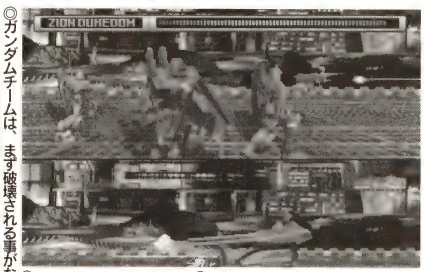
## 我流ローテク道場

ハイからバカまでキミだけのプレイを伝授してくれ

●車でかけるBGMってレースゲーのサントラが多いかもしれませんが、以外と合うのがシューティング系。狭い道で障害物を避ける時には本当に弾避けをしているような感じで、臨場感たっぷりです。個人的には『レイストーム』がオススメ。
（千葉県　本千葉あずさ）

●初期型PSの音、画像飛びでお困りの方、CD用のブラシ付きクリーナーというのを使ってみてください。1500円ほどで効果バッチリです。
（埼玉県　安田ホール）

●『ギレンの野望』で強奪したガンダムシリーズを使う時、物資消費の激しさが問題点。ガンダムを有効に使うには、敵の攻撃の激しい拠点に配置するのがベストです。ここに配置すれば物資の減りもなく、次々と敵を破壊してくれます。さらに、主役級のキャラを乗せてアレックス、BDシリーズ、G3あたりのガンダムチームを結成すればほぼ無敵。メキシコベースに配置しておけば、まず北米に敵を侵攻させることはありません。連邦の象徴・ガンダムを使い、愚民ども叩き潰してやりましょう。
（広島県　金本金雄）




◎ガンダムチームは、まず破壊される事がないので、たまに基地へ戻してキャラを乗せ変えレベル上げをしてみよう



●『フロントミッションオルタナティブ』って、ゲームとしてはちょっとキツイんですけど、ロボを鑑賞するアイテムとしては最高に良い物ですよ。僕の場合は戦闘シーンをビデオに撮って編集。サウンドはテクノやラテンといった感じで、色々な音をチョイスして楽しんでます。でも一番ピシッときまるのは、やっぱりクラフトワークのロボットですかね。
（愛知県　柳安彦）

●ゲームを買おうか迷ったときは攻略本を先に買うことをオススメします。詳しくゲームの内容について載っているので、自分に合ったものなのか判断しやすいです。ダメそうだったら、古本屋とかに売っちゃいましょう。ゲームを買って泣くよりキズが浅くすみます。
（福岡県　しれとこしぶき）

●僕は64の『実況ワールドカップサッカー』を友達とやる時にファールなしで遊びます。これによってケガ人続出。ものすごい点の取り合いゲームになります。これでやると試合は燃えるけど、なんか大味すぎるって感じがしますね。
（福岡県　カープ最高）

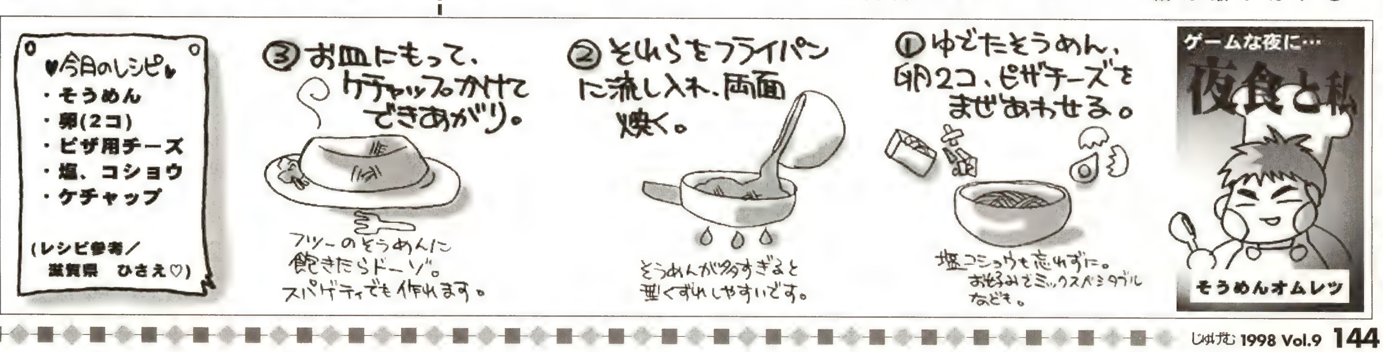
## チョイQ

**Q** 素朴な質問なんですけど、ゲームを遊ぶ上で、ベストの環境というのはあるんでしょうか？
（東京都　PBB）

**A** 映画と同じで、ゲームも映像&音響の環境が大切です。たとえばTVひとつとっても、14型と32型では迫力が雲泥の差。ついでに出力をビデオ端子からS端子に替えれば、より鮮明な画像に。さらに音響はサラウンドシステムをつないで…。と、こだわればそれなりにお金もかかります。だけどせっかくの32bitや64bit機。ハードやソフトは日々進化しているというのに、TVがモノラル14型ではパワーが伝わりきらないと思いませんか？　小さいTVを使っている人は、思い切って25型以上にしてみては。ゲームの印象がかなり変わりますよ。

**Q** 5月号のローテク道場で、「ゲームのプレイをビデオに録る」とありましたが、そのやり方が分かりません。実はタイマーセットも自分でできないもので…。
（広島県　松たか夫）

**A** ではまず、ビデオの前面か背面にある「外部出力端子」を探して下さい。見つけたら、そこにゲームのケーブルをつなげましょう。これで完成！　録画の際はビデオのチャンネルを外部出力用に合わせてネ。ちなみにタイマーセットの方は、ビデオのマニュアルを見よう！



# 名言短冊（めいげんたんざく） 第拾壱節

## つ…連れていってください!!

御琴／ONI・（1995）より

琥金丸が江戸城から元の400年後の世界へと旅立つときに、御琴が思わず口にした言葉。400年の時差を越えた恋心。もちろん周囲は「戻れなくなるから」と反対しましたが、それでも彼女は琥金丸の時代へ行ったのです。おっとりと上品な性格の御琴、でも恋をした彼女は大胆で一途。この行動は、私の心に大きな衝撃を残しました。（愛知県　筑波山）

# VIVA!マンガ塾

## ホームラン賞




©1998 KOEI CO.,LTD.

（神奈川県　シンデレラ）

**猛打賞**（静岡県　きよたか）
赤紙が来てしまいました

**二塁打**（東京都　はみ）
おい、宿題やってから遊びに行けよ

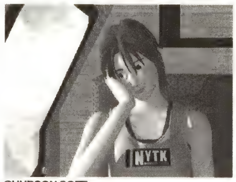
**併殺打**（千葉県　ハロニエ）
よし、今日は軍隊プレイだ！

ハッ（敬礼）。今月のテーマは軍人さんであります！　ホームラン賞は神奈川県のシンデレラ殿ですな。軍人は身体が資本。ボケてるように思われますが、食欲があるうちはまだ戦えるであります。猛打賞は静岡県のきよたか殿。いよいよお国のために働く時が来ましたか。「♪勝ってくるぞと勇ましく。同期の桜に栄光あれ！」二塁打は東京都のはみ殿。うむ、軍人には学問も大事。有事となれば女子といえど敵の戦闘機や戦車の型を憶えなくては銃後の守りを任せられませんな。併殺打は千葉県のハロニエ殿。貴様ぁ！！日本男児なら「プレイ」とは何事だ。「艶遊戯」と書け！　これだから併殺打になるのだ。反省しろ！

**VIVA!マンガ塾募集**

次回のテーマ『b.l.u.e』で活躍中のマイアさんです。海に潜るのが趣味の活発な17歳。今回はダイビングスポットへ飛行機で移動中のようです。17歳の女の子が海と空を眺めながら思うことはなんでしょう。ご飯のことかな？

次回のお題




©HUDSON SOFT

# Mr. UWA SAN

今月の信頼度　0%

千葉ロッテが18連敗して珍しくスポーツ紙の一面になってました。チーム打率が意外と高いから、打率が勝率を上回るかも。また、一面飾らないかな。●Vピック対応ソフトの第3弾は『永六輔のみんなのギター』に決定！　永ちゃんはまったくギターが弾けないので、ギターテクを教えてあげるのが、ゲームの内容だ。ギターが上手くなると鼻づまりの声で、勘違いしたハードロックを唄ってくれるぞ。（東京都　三光銀行）

●『ピカげん』のシステムを活かした新作ゲーム『社長げんきでちゅう』が発売されることになりました。社長とは全日のジャイアント馬場のことで、リング上で円熟した芸に高じる馬場社長に声援を送るゲーム内容です。例えば「馬場死ぬなー！」と大声で声援すると馬場の対戦相手が突然ロープに飛んでみたり、なぜか、カウント2秒半でフォールをやめてみたりと主人公の馬場以外にも影響する新型の音声認識システムを使用しているらしいです。でも、リング以外では何を喋っても葉巻をくゆらせているだけでした。（福井県　アトム兄さん）

◎紙プロの編集長のコラムが最高におもろい！　必読デス！

●この夏、国内の航空路線では『提督の決断』でお馴染みの光栄の人気キャラ「山本五十六」をあしらった五十六ジェットが就航予定。深緑に真っ赤な日の丸、五十六のイラストは絶品。うむ、これは飛行機ファンでなくともチェックしたい機体ですな。（神奈川県　MALTA）

●『ギレン』や『スパロボ』に登場して人気が再浮上中のキャラ、マ・クベ。というわけで、プラモが新しく作られる事になりました。その名も『2／1マスターグレード・つぼ』。ただの壺なのに、総パーツ数が数十点にわたってみたり、いい音がしてみたりと細部にこだわった作りがイカス名品になる予定。もちろん、このキットにはマ・クベはついてきません。（栃木県　安永重子）

●やるドラシリーズの第5弾は『永井豪』に決定、といっても絵は桜多吾作。主人公の豪ちゃんが、連載物を依頼されるところから始まり、最初はダラダラとお色気アクションを描きたれてるものの、突如として神が降りると、おそろしい作品を描き出す、とかそういう話。もちろん、会話の選択次第ではヨーロッパ旅行をしたり、印税でヌクヌクと生活したりしますが、それでも窓の外に飛んでいたUFOを偶然ビデオに撮ってしまったりと、超常現象はひっきりなしに起こるようです。（埼玉県　竹の塚恋物語）

# ミッフィー前川のゲエム・ノスタルヂャ

## PlayBack Review MOTHER

前回に続き89年です。先月なかったFC版『テトリス』が突然盛り返しているのは、GB版発売の影響でしょうか？　テトリスブームのすごさを感じますね。

今回のレビュー『マザー』は、オレゲーでも投稿の多い1本。当時も「お決まりのファンタジーRPG」でない、新しい作品として注目されました。これは糸井氏も当時のゲーム誌で「十戒を破りたかった」と発言しています。主人公はぜんそく持ちの少年、舞台は89年のアメリカ。王道RPGが勇者の武勇伝なら、マザーは誰もが子供の頃体験した「小さな冒険」なのです。バトルで敵を殺す概念や表現がないのも、イメージを壊さないためでしょう。街すべてが冒険の場所だった子供の頃…。マザーは、大人になった自分に、そんな気持ちを思い出させます。一方、当時の広告は「大人も楽しめる」ことをアピールし、CM・関連商品にもあくまで子供っぽさを出しませんでした。ゲームの知識のない大人がよく言う「ゲーム＝子供のおもちゃ」「ゲーム＝殺す遊び」のイメージを打ち消そうとしたマザー。それを最初に実行したのはメーカーでなく、大人のゲームファン・糸井氏だったのです。

今では発売から9年がたち、RPGの内容も多様化しました。が、マザーのようなテイストの作品は、いまだ他に登場しないのですから驚きです。この味はマネようとしても、糸井氏でなければちょっと出せないのかもしれませんね。




◎糸井サンらしい、センスあるセリフ満載。世界を楽しむRPG
©1989 Shigesato ITOI　©1989 Nintendo

## 1989年08月・TOP10

（ランキングはGEM団調べ／入手難易度はS難→D易）

| 順位 | タイトル | 機種 | メーカー | 発売日 | 現入手難易度 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | ファミスタ89開幕版 | FC | ナムコ | 7月28日 | D |
| 2位 | MOTHER | FC | 任天堂 | 7月27日 | B |
| 3位 | テトリス | GB | 任天堂 | 6月14日 | C |
| 4位 | テトリス | FC | BPS | 88年12月22日 | D |
| 5位 | 究極ハリキリスタジアム 平成元年度版 | FC | タイトー | 7月21日 | C |
| 6位 | スーパーマリオブラザーズ3 | FC | 任天堂 | 88年10月23日 | C |
| 7位 | SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記 | FC | 新正工場・バンダイ | 6月25日 | B |
| 8位 | 上海 | GB | サンソフト | 7月28日 | C |
| 9位 | 大魔界村 | MD | セガ | 8月3日 | B |
| 10位 | ケルナグール | FC | ナムコ | 7月21日 | A |

# Voice and Opinion

ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

## 今月のテーマ ゲーム初心者へのメッセージ

**ゲームを楽しむ人がどんどん増えている。でも何も分からない人も多いはず。そこで先輩ゲーマーのみんなから、初心者の方々へのメッセージをいただいた！ 自らの経験より得たアドバイスの数々、メモれコピれご覧アレ**

### そこはイバラの道

●両親指の痛さを堪え続け、痛みを乗り越えたとき、楽しいゲームの未来が開けることでしょう。　（大阪府　ピッツバーグ）

●ゲームを真剣にやれ！　全滅したら死ぬと思え、いや死ね！　常に緊張してプレイし、RPGをセーブするな！　全面クリアするまでコントローラから手を離さず、トイレなど行くな！　何ならそこでしろ！　（東京都　インドをつぐ者）

●秋葉原では人の流れに沿って早く歩け。大人数で固まるな。　（埼玉県　パルサス）

●ハマりすぎには気を付けましょう。これのために会社や学校を辞めた、離婚したなどという人生を乱す強者もいますので。　（大阪府　としぞー）

◎ゲーム道には厳しく険しい面もあるけど、ハマりすぎなきゃ大丈夫。転落して人生狂わせたりしないように、自制の心を！

### 女子と猫と社会人へ

●初心者のみなさまへ…。健康にだけは気を付けよう。特に女子！　肌荒れまくるよ、徹夜すると。　（山口県　びしゃもん）

●猫飼ってる家の人は、リセットやOPENなどのボタンに気を付けるべし。雑誌でも何でもいいので、隠すこと。上に乗っかるわ、構ってもらえず拗ねて足で爪研ぎされるわ。つらいのです。　（東京都　小泉真理子）

●社会人のみなさん、睡眠時間をしっかり取りましょう。仕事場で辛くなります。上司からの有り難い、目覚ましの一撃があるかも知れませんよ。　（兵庫県　虹野沙希男）

◎分かっちゃいるけど、止められない。いろんなものが疎かになる前に、切りどきは潔く。

### 具体的にこんなこと

●PS初心者のみなさん、PSはCDの回転盤がデリケートです。毎日やるなら1時間以内にしましょう。私は毎日3時間以上やってたら、2年でオシャカになりました。PSを酷使すると『暮らしイキ！イキ！』期間は短くなります。　（東京都　みりまま）

●PSメモリーカードの衝動買いには気を付けろ。3本パックで4000円はお買い得と思って買ったはいいが、店を出て数分「こんなに使わねえじゃん」と気付き、かなりブルーになった。　（茨城県　OUT LAW）

●ゲームをするとき必要なものは、ズバリ手拭き。長時間プレイのとき、手からにじみ出るガマ油を拭いて、コントローラを快適に持ち、快適にプレイするための必需品！　友人の後、コントローラを持つとヌメヌメしているから使うようになりました。　（兵庫県　音夢）

◎メモリーカードは必需品だけど、まぁ2本あれば充分。パックは友人と分け合うといいよ。

### 自分のゲームを探せ

●話題のゲーム＝自分に合ったゲームではない。ついでに価格が高い＝内容が良いというわけでもないことを、知っておいたほうがいい。　（奈良県　里利）

●売り上げや人気などを気にせず、自分が本当に楽しそうと感じるゲームをやってみてください。きっと満足するはずです。　（愛知県　なるお）

●誰かが面白いと言ってるゲームより、自分の直感で「これだ！」と思ったゲームを買う。他人の意見に踊らされず、自分の楽しみ方を見つけてほしいです。そのほうが楽しいよ。　（埼玉県　神泉冠）

●好き嫌いせず、いろいろなジャンルのゲームを楽しんでみよう。中にはハズレもあるかも知れないけど、もしかしたらずっと思い出に残ったり、人生変えちゃう1本があるかもよ。　（北海道　花桜金造）

◎今回、最も多かった意見がここ。「情報に振り回されず、自分に合ったゲームを、自分で探して選んでほしい！」じゅげむ読者って、やっぱオ・ト・ナ。

### ゲームはこう楽しめ

●1人でも多くの友達と、ゲームを楽しむことから始めるのが一番。誰とも話題を共有できなくちゃ、面白いものも面白くなくなっちゃう。ゲームが大好きな友達がいれば、文句ナシ。　（愛知県　森弘）

●これからゲームを始めようという人は、体験版やショップの試遊コーナーをぜひ利用してほしい。製品版を買って後悔することが、グッと減ります。体験版をすみずみまで観察してみよう。　（福島県　神羅1号）

●もしクソゲーつかまされても、すぐ投げ出さずに、やり込んでみること。どこかにキラリと光るものがあるはず。オレはそれで、何とかクソゲーをしのいできた。　（秋田県　金骨満）

◎次いで、このあたりが複数来ていた意見。すぐに諦めたりしないで、学んでいくのです。

### 聞いといて損ナシ！

●雑誌のレビュアーの中で、自分の意見に近い人を見つけるとゲーム選びが楽になります。　（宮城県　唐沢久夫）

●新しいのばかりではなく、古いゲームも試してみて。単純で取っつきやすく、面白いものが多々ある。そして何より安い！　ワゴンの中に名作が埋もれてます。　（千葉県　こんちーた）

●まずはPSザ・ベストやサタコレなど、2800円シリーズを勧めます。昔良かったゲームはだいたいこのシリーズに入ってるので、値段的にも買いやすいでしょう。　（東京都　はみ）

●ひとつのゲームが終わるまで、次のソフトには手を出さないコト。これって結構大切。同時進行するとワケが分からなくなるばかりでなく、2つとも終われません。　（岡山県　近藤峰行）

◎そ〜やって、ヤレないゲームが溜まって自己嫌悪。だったら手ェ出さないほうが賢明です。安くなるかも知れないしネ。

### 初心者に贈るエール

●ゲームって、初心者の頃が一番楽しいんだよね。何やっても新鮮に感じられて。だから今、初心者だって人たちがうらやましい。私ももう一度、あの頃に戻りたい。　（北海道　成瀬晶）

●ゲーム好きの人間は偏見を持たれてしまう場合もあるけど、他人にも理解してもらえるように行動しましょう。ゲームの良さを伝えたり、間違った考えを直すことが大事。また面白くても、ゲームだけに集中した生活は止めてください。趣味のひとつとして、ゲームを楽しんでください。　（愛知県　如月徹）

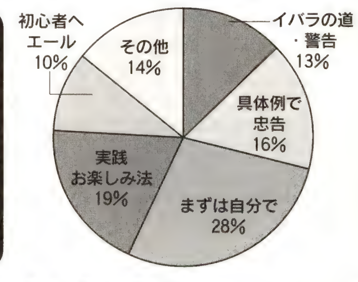
●誰でも最初は初心者です。ゲームの楽しさや苦労を知って、頑張ってください。　（愛知県　うレタロー）

◎そう、最初はみんな初心者だった。良きも悪きもひっくるめて、ようこそゲームの世界へ！

### 後記

人に自分の思いを伝えることは、自分自身を見直すことにも繋がると思います。その上で今回は、みんなのゲームに対するスタンスを知ることもできた。象徴的だったのは、やはり『まず自分在りき』という声が多かったこと。「自分に合うゲームを自分で探す」ようになって初めて、ゲームを『楽しんでる』と言えるのかも知れませんね。

### 大まかな意見構成




### ボイオピ番外地

●ゲームというのは、あるときは友を呼び、あるときは後悔を呼ぶ。ひとつのドラマなんです。　（愛知県　伊集院ピロ）

●とりあえず、女性の方は私とゲームしましょう。男はひたすら経験を積め！　（神奈川県　パロム・ポロム）

●まずはコントローラの持ち方から。LRボタンに指を引っかけ、十字ボタン左手に、さぁゲームスタート!!　おっと忘れてた。ソフトを入れ、パワースイッチをON!!　これで君もゲーマーだ!!　…何？　TVがない!?　（千葉県　YAMA）

◎テーマは年中無休で募集中。

### 募る

次々回のテーマ

**ゲームをやめようと思った瞬間**

ゲームに人生狂わされてませんか？　没頭して熱中して、ハッと我に返る瞬間。「このままじゃイカン！」と思い知らされた出来事や、ちょっと苦笑えるエピソードなど、あなたがゲームをやめようと思ったときのお話を募集します。みんな1回ぐらいは思ったことあるでしょ!?

# 話題つりーのるツボ

## 生き(なま)ろ！

（題字：東京都　謎の女）

●アンケートハガキの裏面って、ここのことですか？
（群馬県　短大生18歳）

…とゆー具合に、アンケートの裏面から無防備な声を抽出する、このフリー枠。不意に自分の意見が載ったりすることもあるので、最後まで気を抜かず読むように。

### 投稿は計画的にお早めに

●こういうハガキって、1枚1枚見てるもんなんですか？
（東京都　大学生21歳）

●いつも思うんですけど、本誌からハガキを切り取るときのミシン目…これ、すごく便利！　ハガキ送ろうって気になる。これって結構、重要だよね。
（神奈川県　会社員27歳）

●投稿ハガキの締め切りが、いつなのかよく分からない。
（東京都　フリーター19歳）

**吉田**「もちろん、ハガキ1枚1枚ちゃんと目を通してますよ〜」
**前川**「投稿は早いに越したことはないですよね。締め切りは、発売翌月の20日ぐらいまでかな？」
**遠藤**「ただ、ボイオピやみじん斬りみたいなテーマ一発モノは、もっと早く欲しい。遅れると、載せられなくなっちゃうから」
**直井**「コンパの誘いとか、個人的なメッセージもOKッスよ」

### 入院生活の友にじゅげむ

●交通事故で入院している主人は、PSできなくてがっかりしています。GBが手垢ですっかり汚れてしまいました。月末になると「じゅげむ早く買ってきて！」と急かされます。楽しい情報、待ってます。
（愛知県　主婦34歳）

●入院しました。ツライです、ヒマです。そこでじゅげむ、待ってました。病院のベッドで読んでます。入院したときは、じゅげむがGOOD。飽きないので。その代わり、ゲームもできない…うっっ。じゅげむ読んで、ゲームやったつもりの今日この頃。
（福島県　大学生19歳）

**遠藤**「何か入院ネタって多いんだよね。毎月必ずひとつはある」
**吉田**「みんなは入院経験ある？」
**前川**「私はないです」
**直井**「ボクもない。看護婦ってHな響きに憧れてるんですけど」
**遠藤**「ボクはありますよ、2回。交通事故と盲腸やったとき」
**前川**「あのあの、やっぱ盲腸のときって、そそ剃ったんですか？」
**遠藤**「いや、小4のときだから、まだサバンナ前のツンツルテン」
**前川**「何だぁ。ん〜、残念♥」
**直井**「最近この人、おかしいよ」

### ボクらやっぱダメ人間？

●6月号のGEM団5の出だしの文、すごく好きです。心にしみるッス…。ホントに大人のためのゲーム誌ですね、じゅげむって。ゲーム雑誌の新しいスタンスがあるという感じがします。ソフトだけでなく、ゲームそのものを相手にしているような…。これからも頑張ってください。
（福岡県　その他25歳）

●今月はど〜も調子が悪いです。せっかく社会復帰＝再就職したのにイマイチ合わなくて、ときどき吐くし。回りは回りで、同じく働き始めたばっかの妹が2日でクビんなってるし。明るい未来はあるのか!?　こうご期待!!
（神奈川県　会社員28歳）

●ゲームライターの方々って、自分の将来についての構想を持っているのですか？
（宮城県　会社員40歳）

**吉田**「6月号の出だしって？」
**遠藤**「学校ではまた独りぼっち？　仕事はもう辞めた？　ってヤツ」
**一同**「…………」
〈このまま1分23秒経過〉
**直井**「みんな、ダメ人間…？」
**吉田**「ま、それは置いといて、ゲームライターさんへの質問は？」
**直井**「ゲームライター!?　ボクらって、そうなんですかね？」
**遠藤・前川**「（小首を傾げる）」
**前川**「偉くなって、ゲームや編プロ作ったりする人もいますけど」
**吉田**「みんなの将来の構想は？」
**遠藤**「アバカブとか南風みたいな喫茶店のマスターになって、若者たちの恋愛模様に一花添える！」
**前川**「29歳で寿退職して、猫の動物園『ねこたま』のパートして、子供から猫おばさんと呼ばれる」
**直井**「プロ野球チームの用具係。希望球団はロッテです。どうかドラフト指名してください！」
**吉田**「やっぱダメ人間は、アンタらのほうだわ」

## 4コマプリクラ




上から：鳥取県　さんちゃん／東京都　ねこ／東京都　ママ／東京都　ノミ／プリクラは横掲載デ〜ス。みんな送ってネ

## ENDING

にえ〜、マジぃ？　来月で『GEM団5』になってからもお1周年だってさ！　早いもんだねぇ。ちなみにGEM団は今まで4回リニューアルしてますが、そん中で無事1年続いたのは最長記録ぅ!!　読者人気も高安定してるし、イイ感じ？　あ、でもまたすぐ、テコ入れとかありそ〜だなぁ。

◆来月のノスタルヂヤは、あのプレミアソフトを紹介予定。しかしすごいね、マニアのパワーは…(前川)

◆ノートPCを盗まれた。犯人出て来い、外人部隊に入れてやる！　出て来ないなら俺が入ってやる(直井)

◆表紙のインタビュー担当も、来月で1周年。芸能人は顔の作りが違う…。そりゃ商売道具になるわ(遠藤)

◆自国が出場しているワールド杯は盛り上がるねェ。そんじゃ、また4年後に。(吉田)

今月のソフト当選者は、宮崎県の新倉草太。これでN64復活か「F-ZERO X」。夏休みの宿題もちゃんとやっとけよ、んじゃ！

### 編集さん図鑑



とほほK　No.451

変なおじさん。厳つい容貌とは裏腹に、カマ語を操るその生態は「Mまさちゃん」として研究対象にもなっている。最近、頭がチリチリに大爆発。でも小心者。

### 投稿の決まり

●GEM団は、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ペンネームは7文字まで。同時に巻末プレゼントへの応募にもなります。官製ハガキの場合は、郵便番号・住所・氏名（PN）・電話番号・年齢などの明記をお忘れなく。
●全投稿者の中から毎月10名さまに、じゅげむオリジナルグッズを！　そしてさらに、抽選で1名さまに…ご希望のゲームソフト（当選者には追ってコチラから連絡を入れます）を差し上げます!!
●宛先／〒105-0021　東京都港区東新橋2-12-11　電池ビル　じゅげむ編集部「GEM団○○係」まで。FAXでの投稿は…03（5472）8413へ。

## ILLUSTYLE




東京都　生ヤニ




東京都　シラサギキョウ



京都府　ドーマウス



東京都　ふぢい




大阪府　えふ哲




東京都　藤田真耶

今月のデカは、ダンディタッチの（生ヤニ）。生ヤニって？　なぜか白黒クッキリで東京勢が強く大人な雰囲気が漂う今回、でも相変わらず（藤田〜）ピカはほのぼのタッチでちゅね〜。「サターンライフ」にも投稿よろしく、目指せデカスペ！

猛暑でツラい、そんなときは涼しい部屋でゲームが一番！

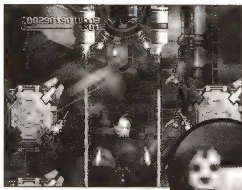
# 技辞典 わざじてん

## 攻略 レイディアント シルバーガン

●トレジャー●シューティング●SS●5800円

### 2つのコンボボーナスを極めて高得点を狙え

全部で7種類あるショットパワーは、敵を倒すことで経験値を得ることができ、使い込むほど強くなっていく。この経験値はスコアと連動しており、一気に高い得点を弾き出せば大幅にパワーアップすることが可能だ。そこでポイントとなるのが、2つのコンボボーナス。ゲーム中の敵キャラクターは赤、青、黄色の3色に色分けされており、同色の敵キャラクターだけを倒し続けていくとコンボボーナスが発生し、得点がグングン加算されていくのだ。もしくは赤、青、黄色の順に敵を倒した後、ずっと黄色の敵のみを倒していく。これも先述のコンボボーナス同様、連続して倒せばスコアはうなぎ登り、最大10万点まで伸ばすことができる。そのステージごとで、コンボのつなぎやすさや得点効率が違うので、どちらのコンボボーナスを狙うのが有利なのかを見極めながらプレイしよう。そうすれば、ゲームが飛躍的に面白くなるはず。



←隠しキャラクターを見つけることも、ショットの経験稼ぎとスコアアップに欠かせない。隠しキャラクターはB+Cボタンのロックオンスプレッドで探すことができる



←2つのコンボボーナスを上手に活用しながらショットの経験値とスコアをゲット！ ステージの傾向を見極めよう

## ウラ技 F-ZERO X

●任天堂●レーシング●N64●5800円

### 隠しカップでプレイ

スタンダードクラス以上で3カップともに総合1位になると、隠しカップとしてジョーカーカップが出現する。また、エキスパートクラスで4カップともに総合1位になると、選択するたびにコースが自動形成されるXカップが出現する。同時に、難易度最高のマスタークラスがプレイ可能になる。



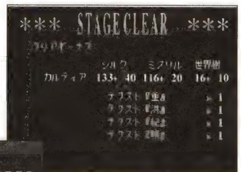
➡隠しカップだけあって、スタンダードクラスでもジョーカーカップはかなり手強い

## ウラ技 REBUS

●アトラス●タクティカルRPG●PS●5800円

### 中盤以降のステージボーナス入手条件

各ステージごとの条件を満たしてクリアすることで、入手できるボーナスアイテム。今回は、物語中盤以降の第11章から第15章までの入手条件を紹介しよう。他では入手できない貴重品が多いので、リセットを多用してでも取り逃さないように。






⬇「味方の損害数が0」という条件が一番厄介だが、最初に幻獣を削除して人間キャラだけで戦えば簡単に達成できる

⬆ボーナスアイテムの中でも、絶対に入手しておきたいのがテクスト。全種類のテクスト収集を目的に頑張ろう

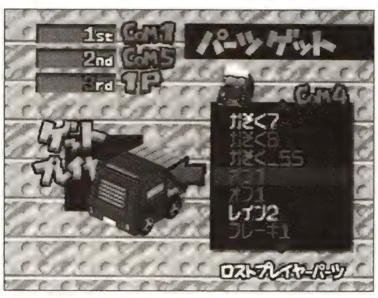
| ステージ | | 入手条件 |
|---|---|---|
| 第11章 | トキサ編 | ターン数が10以下 |
| | | 味方の損害数が0 |
| | ラクリマ編 | ターン数が20以下 |
| | | 味方の損害数が0 |
| 第12章 | トキサ編 | ミスリル使用枚数が0 |
| | ラクリマ編 | 撃破数が18 |
| 第13章 | トキサ編 | ターン数が8以下 |
| | ラクリマ編 | 味方の損害数が0 |
| 第14章 | トキサ編 | 味方の損害数が0 |
| | ラクリマ編 | ミスリル使用枚数が0 |
| 第15章 | トキサ編 | ミスリル使用枚数が0 |
| | ラクリマ編 | ミスリル使用枚数が0 |
| | | ターン数が6以下 |

## PLAY NOW!! 今月の一本 チョロQ 64

●タカラ●レースゲーム●N64●6800円

### 強力なスペシャルパーツの出現条件を公開

特定の条件を満たして1～3位に入賞したあとパーツを奪う画面で、ロストプレイヤーの上に「SPECIAL」と表示されるマシンがある。そのマシンを調べると、通常は出現しないさまざまなスペシャルパーツを入手することができる。パーツ名と出現条件は、右の一覧表を参照のこと。




➡条件はなかなか厳しいが、それだけに苦労に答えてくれる価値がある

| パーツ名 | 出現条件 |
|---|---|
| MAX SS | 条件1：クラスA<br>条件2：みなとにつづくみち<br>条件3：ラップタイムが42秒以内 |
| かそく S | 条件1：クラスA<br>条件2：どうくつのやま<br>条件3：1位になる |
| かそく SS | 条件1：クラスA<br>条件2：パトランプ2装着<br>条件3：ミサイル2装着 |
| ステアリング S | 条件1：クラスA<br>条件2：かざんちたい<br>条件3：溶岩や崖下に落ちない |
| 金のウイング | 条件1：クラスA<br>条件2：だいせつざん<br>条件3：ダッシュゾーンを使わない |

| パーツ名 | 出現条件 |
|---|---|
| バンパー S | 条件1：クラスA<br>条件2：よるのいせき<br>条件3：路肩に2回以上入らない |
| ライト | 条件1：クラスA<br>条件2：こはんのもり<br>条件3：1位になる |
| エアダクト | 電源を入れてから切るまでの間に30回以上コースを走行する |
| ノズル | スペシャルパーツ以外の装飾パーツをすべて所持している |
| Hレーザー | スペシャルパーツを含む、すべてのパーツを所持している |
| MAX S | ラップタイムの下2桁が99 |

## チェックメイト
●アルトロン●チェス●PS●6800円

### 2人の隠しキャラを使用
タイトル画面で左を1回、上を2回、右を3回の順に入力すると、隠しキャラクターのアルバートカーライルがフリー対戦時に選択可能になる。また、L1を3回、R1を3回の順に入力すると、同じく隠しキャラクターの八神トウヤが選択可能になる。なお、上記のコマンドは勝ち抜き戦で12人目まで進むことで表示される。

## 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに
●データイースト●ハードボイルドアドベンチャー●SS●5800円

### バーかすみの特別イベント
バーかすみの各ミニゲームでコインを1000枚集め、ボトルを入れて「見る＞ボトル」にすると、サービスグラフィックが見られるイベントが発生する。そして、最初の選択肢で「かすみに勧める」か「まなみに勧める」を選び、とにかく勧め続けることでイベントは成功する。一度でも「あきらめる」か「もうあげない」を選択するとイベントは失敗するが、その場合は一旦バーの外に出ればいい。その後入店し、再びボトルを見ることでイベントを再度発生させることができる。

## チョロQマリン Qボート
●タカラ●バトルレース●PS●5800円

### 知っててお得な小ネタ7連発
●ミッションの「ブローケードランナ」ではスワンごう、「グッドウェイ」ではメリマックを使用してクリアすれば、タイムに関係なくAランクを獲得することができる。
●全ミッション（ボーナスステージは除く）をAランククリアすることで、再度各ミッションをプレイするときに所持しているすべての船でプレイ可能になる。
●「フリーラン」のコース選択画面で上、上、下、上、×の順に入力すると、対戦相手全員がプレイヤーと同じ船であるワンメイクモードになる。
●すべてのレースとミッションをクリアすると、全コースでQアニマルの使用が可能になる（ただし、その場合はワンメイクモード）。
●ステータス画面で左、右、左、左、右、左、×の順に入力すると、「ネームエントリー画面」に切り替わる。
●順位が8位、後ろを向いた状態、スピードが20Qノット以下の条件を満たしてゴールすると、セレクトを押すまでフリーラン状態になり、走行を続けることができる。
●最初のステージクリアエンディングを見ることで、モード選択画面に「ちょっとムービー」という項目が追加される。この項目ではゲーム内のムービーを自由に鑑賞することが可能で、種類はゲームの進行状況に応じて追加されていく。

## 裏技ワンポイントテク攻略法大募集
今月も過密な内容でお届けした「技辞典」、いかがでした？ このコーナーでは読者のみなさんからも裏技や攻略ネタを募集しています。採用された方には粗品を進呈致しますので、ドシドシご応募下さい！

## COLONY WARS
●アートディンク●3Dシューティング●PS●6800円

### 特別パスワードで隠し機能
パスワード入力画面で特定のパスワードを入力すると、画面右上に「Accept」メニューが出現し、以下のさまざまな隠し機能が有効になる。パスワード名と対応する隠し機能は以下のとおりで、複数の隠し機能を同時に起動させることも可能。
●「Commander*Jeffer」
メインメニューに「SELECT LEVEL」が付いて、任意のACT/Missionが選択可能になる。
●「Hestas*Refort」
砲撃を受けてもダメージを受けなくなる。
●「Memo*X33RTY」
サブウエポンが無制限に使用できる。
●「Tranqui11ex」
メインウエポンがオーバーヒートしなくなる。
●「A11*cheats*off」
すべての隠し機能を解除する。

## Parlor! PRO 3
●日本テレネット●パチンコ実機シミュレーション●PS●5600円

### 所持金を大量に増やす
まず、植物園横のレストラン「スワニーリバー」に行き、8:00～23:59の営業時間内に入店する。そして、サイコロステーキ、サイコロステーキ、スパゲティー、サイコロステーキ、スパゲティー、カレーライスの順にメニューを頼む。その後、7月1日12:00までにひまし湯のゴミ捨て場に行くと、800万ゴールドが落ちている。また、手軽に所持金を増やす方法としては、まず「パチンコ十郎」で所持金を全部パチンコ玉に換えておく。そして所持金が400ゴールド以下の状態でバラックにいる「岩さん」に会うと、2万ゴールドを恵んでもらえる。「パチンコ十郎」は等価交換なので、あとは所持しているパチンコ玉を換金すればいい。なお、この手順は3回まで繰り返すことが可能。

## 爆釣烈伝 翔 ～ハイパー・フィッシング～
●スターフィッシュ●フィッシングシミュレーション●GB●3980円

### 特別モードに突入する方法
データロードを選択したあとに、右上とスタートを同時に押しながらAを押すと、いきなりエンディングが始まる。また、「過去の記録」でスタートを5回押したあとにAを押すと、サウンドテストが始まる。同じく「過去の記録」で、スタートを8回押してAを押すとライブウェルが再現される。

## ブリガンダイン 幻想大陸戦記
●イースリースタッフ●シミュレーション●PS●5800円

### 3つの便利なシステム情報
L1とR1を押しながらオプションに入ると、「バトル後の壁紙ロード」という項目が追加される。これをオフにすると戦闘シーンから戦術マップの戻りが早くなり、戦術マップからステータス画面への切り替わりが遅くなる。また、戦術マップでL1とR1を押しながら○か×を押し続けると、各種メッセージやユニット移動などのウェイトがキャンセルされる。これを利用すると敵部隊の行動が早く終わるようになるが、重要なメッセージも飛ばされてしまうので注意。そして、意外に見落としがちだが、攻撃力上昇の魔法「パワード」は、直接攻撃だけでなく特殊攻撃にも効果がある。

## Shake Kids
●オンデマンド●アクション●PS●5800円

### 2つの隠しアイテムを入手
おばばの秘伝の書を手に入れたあと、ステージ7（中国）にある、カメがいる付近に「スーパーマグネット」が出現する。また、同様におばばの秘伝の書を入手したあと、ステージ8（ヒマラヤ）にある二本柱の間を雲が往復している場所で「スーパーめがね」が発見できる。「スーパーマグネット」は、マグネットの強力版で回数制限なし。「スーパーめがね」は、時間制限に関係なく全キャラクターのヒットポイントを見ることができる。

## SKI AIR MIX
●キッド●スポーツアクション●PS●4800円

### 隠しキャラ&隠しボードが登場
アルペンモードで全コースのベストタイム（スピード）とアクションポイント（エア技）の両方で1位を獲得してエンディングを迎える。すると、最高速の性能に優れているレーシングタイプの男女と、レーシングタイプのボード3種類が新たに出現する。また、デモムービーが終了してからタイトル画面が表示されるまでの間に、セレクト、○、×、△、□を同時に押すと、画面背景が赤色に変化してイージーモードがプレイ可能になる。

## グランディア デジタルミュージアム
●ゲームアーツ●バラエティ●SS●3500円

### 「早食い王」で2人対戦プレイ
アズ油田のボス、キングタートルを倒してゲームコインを入手すると、アレント博物館の遊技場でミニゲームの早食い王が遊べるようになる。そして、あらかじめ2プレイヤー側にもパッドを接続してからゲームを始め、早食い王のタイトルが表示されたときに、2プレイヤー側で上、L、Rを押しながらAを押すと2人対戦ができる。なお、対戦終了後はタイトル画面に戻るが、再度コマンドを入力することで何度でも対戦可能。

## ダイナマイトボクシング
●ビクターインタラクティブソフトウェア●ボクシング●PS●5800円

### 育成モードと隠しキャラが出現
タイトル画面で「Press Start Button」の表示中に、下、×、左、右、左、×、下の順に入力する。そして効果音が鳴ったあとに、メインイベントを選択してボクサーを選択すると、「Trainer mode」という育成モードが出現する。また、上記のコマンドを入力した状態でエキシビジョンを選択すると、隠しキャラクターの「ジェリーQ」が登場する。

## GT24
●ジャレコ●レース●SS●5800円

### 最強のゴーストカーで走行
タイトル画面で「PRESS START」と表示されているときに、A、C、A、C、A、Bの順に入力する。車のふかし音が鳴ったら入力成功で、タイムアタックモードを選択してスタートで決定。そしてカーセレクト画面でX、Y、Zを押しながらスタートでマシンを決定する。すると自車が半透明に変化し、ライバル車や壁に衝突してもまったくスピードが落ちなくなる。ただし、この車で出したベストラップは記録することができない。

## TVゲームソフト

### スーパーファミコン……SFC

**8月発売のソフト**

8.1　★すってはっくん／任天堂／¥3000
8.1　★デアラングリッサー／メサイヤ／¥1000
8.25　★ダービースタリオン98／任天堂／¥6000

**9月発売のソフト**

9.1　★ダービースタリオン98／任天堂／¥2500
9.1　★ぷぷる／アクセラ／価格未定

**発売日未定のソフト**

ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800

### NINTENDO64……N64

**8月発売のソフト**

8.1　ポケモンスタジアム／任天堂／¥6800
8.7　64トランプコレクション／ボトムアップ／¥6980
8.28　イギーくんの ぶら2ぽよん／アクレイムジャパン／¥5800
未定　忍たま乱太郎64 チャレンジパズル(仮)／カルチャーブレーン／価格未定

**10月発売のソフト**

10.9　Let' sスマッシュ／ハドソン／価格未定
下旬　★CITY TOUR GRANDPRIX~全日本GT選手権~／イマジニア／¥7800

**11月以降発売のソフト**

11.未定　おねがいモンスター／ボトムアップ／価格未定
11.未定　★64大相撲2／ボトムアップ／価格未定
12.未定　★ドラえもん2（仮）／エポック社／¥6800

**98年発売のソフト**

98年秋　オウガバトル3（仮称）／クエスト／価格未定
98年秋　キングヒル64（仮）／ケムコ／価格未定
98年秋　ゼルダの伝説 時のオカリナ／任天堂／価格未定
98年秋　TONIC TROUBLE／UBIソフト／価格未定
98年秋　BUCK BUMBLE／UBIソフト／価格未定
98年秋　バンジョーとカズーイの大冒険／任天堂／¥6800
98年秋　ピカチュウ げんきでちゅう(仮)／任天堂／価格未定
98年冬　WIN BACK／光栄／¥7800
98年冬　カメレオン ツイスト2／日本システムサプライ／価格未定
98年冬　Jリーグ タクティクスサッカー／アスキー／価格未定
98年冬　テュロック2(仮称)／アクレイムジャパン／価格未定
98年冬　ぬし釣り64／パック・イン・ソフト／価格未定
98年冬　爆笑人生64 めざせ! リゾート王／タイトー／価格未定
98年冬★牧場物語2／パックインソフト／価格未定
98年冬　レブ・リミット／セタ／価格未定
98年未定　エフ~FLYING HUNTERS／アクレイムジャパン／¥6800
98年未定　ハイブリッドヘブン（仮）／コナミ／価格未定
98年未定　フライトシミュレーター(仮)／ビデオシステム／価格未定
98年未定　ポケモンスナップ／任天堂／価格未定
98年未定　レースゲーム（仮）／ビデオシステム／価格未定

**発売日未定のソフト**

ウルトラドンキーコング（仮称）／任天堂／価格未定
エルテイル（仮）／イマジニア／価格未定
カービィ64（仮称）／任天堂／価格未定
キャバリーバトル3000／日本システムサプライ／価格未定
キャベツ（仮称）／任天堂／価格未定
キラッと解決！６４探偵団／イマジニア／価格未定
金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
ゴルフ（仮称）／任天堂／価格未定
コンカーズクエスト（仮）／任天堂／価格未定
シムコプター64／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥6800
シムシティー64（仮称）／任天堂／価格未定
ジャングル大帝（仮称）／任天堂／価格未定
スーパーマリオRPG２（仮称）／任天堂／価格未定
スーパーマリオ64-2（仮称）／任天堂／価格未定
スノースピーダー／イマジニア／価格未定
ゼルダの伝説DD（仮称）／任天堂／価格未定
超空間ナイタープロ野球キング2／イマジニア／価格未定
★トップギアオーバードライブ／ケムコ／価格未定
悪魔城ドラキュラ3D（仮）／コナミ／価格未定
★ナイフエッジ／ケムコ／価格未定
ファイティングカップ／イマジニア／価格未定
ファイアーエンブレム64(仮称)／任天堂／価格未定
MOTHER3（仮称）／任天堂／価格未定
マリオアーティストシリーズ タレントメーカー／任天堂／価格未定
マリオアーティストシリーズ ピクチャーメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
マリオアーティストシリーズ ポリゴンメーカー(仮称)／任天堂／価格未定

### サターン……SS

**8月発売のソフト**

8.6　アストラスーパースターズ／サンソフト／¥5800
8.6　ガーディアンフォース／サクセス／¥5800
8.6　サムライスピリッツベストコレクション／エス・エヌ・ケイ／¥4800
8.6　★慟哭 そして… ファイナルエディション[18歳以上推奨]／データイースト／¥6800
8.6　バッケンローダー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
8.6　プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション／セガ・エンタープライゼス／¥5800
8.6　リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション／エス・エヌ・ケイ／¥4800
8.6　ルパン三世-ピラミッドの賢者-／アスミック／¥5800
8.13　ドリームジェネレーション／メサイヤ／¥6300
8.20　イメージファイト&X-MULTIPLY/アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
8.20　★こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レース!の巻(サタコレ)／バンダイ／¥2800
8.20　★古伝降霊術 百物語（サタコレ）／ハドソン／¥2800

# SUPER じゅげむカレンダー

GAME CALENDER

**98年7月以降に発売予定のTVゲームソフトPCゲームソフトを集めました。**

**ご注意**

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は7月17日現在のものです

# SUPERじゅげむカレンダー

| | |
|---|---|
| 未定 | 目指せミリオンセラー／富士通パソコンシステムズ／¥4800 |
| 未定 | ★メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/¥5800 |
| 未定 | ★雷弩機兵ガイブレイブ2／アクセラ／¥6800 |
| 未定 | 五竜陣エレクトロ／アスク／¥4800 |

### 11月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 11.上旬 | カートデュエル　スペシャル／ギャップス／¥5800 |
| 11.未定 | あの素晴しい弁当を2度3度／ポリグラム／¥4800 |
| 11.未定 | カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～／カプコン／¥5800 |
| 11.未定 | ★ゲームソフトをつくろう／イマジニア／価格未定 |
| 11.未定 | Juggernaut～戦慄の扉～／TONKINHOUSE／価格未定 |
| 11.未定 | DUKE NUKEM;Total Meltdown／キングレコード／¥5800 |
| 11.未定 | 雪割りの花／SCEI／価格未定 |
| 11.未定 | 1 on 1／ジョルダン／¥5800 |
| 12.10 | トゥルーラブストーリー2／アスキー／価格未定 |
| 12.下旬 | チョコボの不思議なダンジョン2／スクウェア／価格未定 |
| 12.未定 | ★サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇/チュンソフト/価格未定 |
| 12.未定 | カプコンジェネレーション～第5集 格闘家達～／カプコン／¥5800 |
| 12.未定 | ゴジラ：トレーディングバトル／東宝／¥6800 |
| 12.未定 | ★サウザンドアームズ／アトラス／価格未定 |
| 12.未定 | さくま式人生ゲーム／タカラ／¥5800 |
| 12.未定 | 新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA／タカラ／¥6800 |
| 12.未定 | ★全日本プロレス（仮）／ヒューマン／価格未定 |
| 12.未定 | 奏（騒）楽都市OSAKA／キングレコード／¥6800 |
| 12.未定 | ★電車でGO! 2／タイトー／¥5800 |
| 12.未定 | バーガーバーガー2／ギャップス／¥5800 |
| 12.未定 | 100万円クイズハンター／富士通パソコンシステムズ／価格未定 |

### 98年発売のソフト

| | |
|---|---|
| 98年夏 | Kitty the Kool！(仮)／イマジニア／価格未定 |
| 98年夏 | ギャングウェイ・モンスターズ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/¥5800 |
| 98年夏 | TNT(The Next TETRIS)(仮)／ビーピーエス／価格未定 |
| 98年夏 | SPAWN　THE ETERNAL／ハドソン／¥5800 |
| 98年夏 | プリンセスメーカーGO!GO! プリンセス／ナインライブス／¥5800 |
| 98年夏 | 毎日猫曜日／バンダイ／¥5800 |
| 98年夏 | 魔女っ子大作戦／バンダイ／価格未定 |
| 98年夏 | みつめてナイトR　大冒険編／コナミ／価格未定 |
| 98年秋 | AZITO2／バンプレスト／¥5800 |
| 98年秋 | ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-／SNK／夢工房／価格未定 |
| 98年秋 | ★アナザーマインド／スクウェア／価格未定 |
| 98年秋 | ～アルバレアの乙女～／メサイヤ／価格未定 |
| 98年秋 | いただきストリート ゴージャスキング／エニックス／価格未定 |
| 98年秋 | Wizard's Harmony アナザーストーリー(仮称)/アークシステムワークス/¥5500 |
| 98年秋 | The AIRS(エアーズ)／パックインソフト／価格未定 |
| 98年秋 | ECSAFORM／バンダイビジュアル／¥6800 |
| 98年秋 | ～es／ベンチャーソフトウェア／¥5800 |
| 98年秋 | 快刀乱麻／イマディオ／価格未定 |
| 98年秋 | GARRRR／メサイヤ／価格未定 |
| 98年秋 | ★キミにSteady／シーディーブロス／価格未定 |
| 98年秋 | 久遠の絆／フォグ／価格未定 |
| 98年秋 | グレイトヒッツ／エニックス／価格未定 |
| 98年秋 | 黒い瞳のノア／ガスト／¥5800 |
| 98年秋 | 日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀／ナグザット／¥5800 |
| 98年秋 | 聖龍伝説（仮題）／Vap／¥5800 |
| 98年秋 | だんじょん商店会／講談社／¥5800 |
| 98年秋 | Dance! Dance! Dance!／コナミ／価格未定 |
| 98年秋 | 天下統一／アンバランス／価格未定 |
| 98年秋 | 時をかける少女／バンダイ／¥5800 |
| 98年秋 | バトルアスリーテス 大運動会 GTO／インクリメントP／¥5800 |
| 98年秋 | ★バトルサーカス／テイジイエル／価格未定 |
| 98年秋 | ピノッチアのみる夢／タカラ／¥5800 |
| 98年秋 | 火魅子伝 恋解／博報堂／¥6800 |
| 98年秋 | 「BOYS BE…2nd Season」(仮)／講談社／¥5800 |
| 98年秋 | 日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬／ナグザット／¥4800 |
| 98年秋 | 胸騒ぎの予感（仮）／講談社／価格未定 |
| 98年秋 | ★めぐり愛して／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800 |
| 98年秋 | モンスターコンプリワールド／アイディアファクトリー／¥5800 |
| 98年秋 | LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮)／Tears／価格未定 |
| 98年秋 | レガイア伝説／SCEI／¥5800 |
| 98年冬 | あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定 |
| 98年冬 | ヴェクトライダーズ シリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/価格未定 |
| 98年冬 | EXODUS Guilty／イマジニア(イマディオ)／価格未定 |
| 98年冬 | エリーのアトリエ／ガスト／¥5800 |
| 98年冬 | 1970年代風ロボットアニメ ゲッP―X／アローマ／価格未定 |
| 98年冬 | Ｚｉｌｌ　Ｏ'ｌｌ／光栄／¥6800 |
| 98年冬 | Sonata／T&E SOFT／価格未定 |
| 98年冬 | バスランディング／アスキー／価格未定 |
| 98年冬 | ★バトル昆虫記／ジャレコ／価格未定 |
| 98年冬 | ブルムイ ブルムイ／カルチュア・パブリッシャーズ／価格未定 |
| 98年冬 | マール王国の人形姫／日本一ソフトウェア／価格未定 |
| 98年冬 | ★魔法使いになる方法／テイジイエル／価格未定 |
| 98年冬 | Little Lovers She So game／NTT出版／日経映像／価格未定 |
| 98年未定 | R・TYPE　(デルタ)／アイレムソフトウエアエンジニアリング／価格未定 |
| 98年未定 | actua　ICE　HOKEY／コナミ／¥5800 |
| 98年未定 | Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定 |
| 98年未定 | アフレイドギア／アスミック／価格未定 |
| 98年未定 | 頭文字D（仮）／講談社／¥5800 |
| 98年未定 | ウェルトオブ・イストリア／ハドソン／価格未定 |
| 98年未定 | 宇宙機動　VANARK／アスミック／価格未定 |
| 98年未定 | オアシスロード／アイディアファクトリー／¥5800 |
| 98年未定 | Q極クイズ　こたえてプリ～ズ／Tears／価格未定 |
| 98年未定 | キョロちゃんのプリクラ大作戦／トミー／¥5800 |
| 98年未定 | 激突!　スキーバトル／アイマックス／¥5800 |
| 98年未定 | 幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／価格未定 |
| 98年未定 | 猿田彦の暗号／フォーツーツー／価格未定 |
| 98年未定 | serial experiments lain／パイオニア エル・ディー・シー／価格未定 |
| 98年未定 | マーメノイド／エクシングエンタテイメント／価格未定 |
| 98年未定 | 蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800 |
| 98年未定 | 真髄・碁仙人（仮）／J・ウイング／¥8900 |
| 98年未定 | 新世紀GPXサイバーフォーミュラ(仮)／Vap／¥5800 |
| 98年未定 | 玉繭物語／元気／価格未定 |
| 98年未定 | タワードリーム2／アクセラ／¥5800 |
| 98年未定 | ナムコアンソロジー2／ナムコ／¥5800 |

| | |
|---|---|
| 8.6 | ★ワールド・ネバーランド(PS・ザ・ベスト)／リバーヒルソフト／¥2800 |
| 8.13 | Echo Night／フロム・ソフトウェア／¥5800 |
| 8.13 | エルフを狩るモノたちⅡ／アルトロン／価格未定 |
| 8.13 | 快速天使／テクノソレイユ／¥5800 |
| 8.13 | クレイマン・クレイマン2／リバーヒルソフト／¥5800 |
| 8.13 | 花と龍／アイマックス／¥5800 |
| 8.13 | プリンセスメーカーポケット大作戦／ナインライブス／¥4800 |
| 8.20 | 川のぬし釣り～秘境を求めて～／パックインソフト／¥4800 |
| 8.20 | 実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3／カルチュア・パブリッシャーズ／¥4800 |
| 8.20 | ★必殺パチスロステーション／サンソフト／¥5800 |
| 8.27 | ASTRO NOKA(アストロノーカ)／エニックス／¥6800 |
| 8.27 | カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～／カプコン／¥5800 |
| 8.27 | KING of BOWLING2～プロフェッショナル編～/ココナッツジャパンエンターテイメント/¥5800 |
| 8.27 | G・T・A～グランドセフトオート～／シスコンエンタテイメント／¥6800 |
| 8.27 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 京／SNK／夢工房／¥5800 |
| 8.27 | The Legend of HeroesⅣ 朱紅い雫／GMF／¥5800 |
| 8.27 | 時空探偵DD2／アスキー／¥6800 |
| 8.27 | Dancing Blade かってに桃天使！／コナミ／¥5800 |
| 8.27 | ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記／エクシングエンタテイメント／¥5800 |
| 8.27 | パーラーステーション／GMF／¥5800 |
| 8.27 | LUCIFERD(ルシファード)／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800 |
| 中旬 | 初恋ばれんたいんスペシャル／ファミリーソフト／¥5800 |
| 未定 | アバラバーン／タカラ／¥5800 |
| 未定 | 銃夢　火星の記憶／バンプレスト／¥6800 |
| 未定 | にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～／アスキー／¥5800 |

### 9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 9.3 | 風の丘公園にて／テクノソフト／¥5800 |
| 9.3 | パワーリーグ／ハドソン／¥5800 |
| 9.3 | ★Mystic Mind～揺れる想い～／毎日コミュニケーションズ／¥6800 |
| 9.3 | 御神楽少女探偵団／ヒューマン／¥6800 |
| 9.3 | メタルギア ソリッド／コナミ／¥6800 |
| 9.3 | メタルギア ソリッド プレミアムパッケージ(仮)／コナミ／¥9800 |
| 9.10 | カクテル・ハーモニー／アストロール／¥5800 |
| 9.10 | Jaja馬カルテット／GMF／¥6800 |
| 9.10 | DEBUT 21／NECインターチャネル／¥6800 |
| 9.10 | 怒首領蜂／エス・ピー・エス／¥5800 |
| 9.10 | ドルフィンズドリーム／コナミ／¥5800 |
| 9.10 | 封神演義／光栄／¥6800 |
| 9.17 | ★蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／光栄／¥6800 |
| 9.17 | GUBBLE／アスク／¥4800 |
| 9.17 | シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800 |
| 9.17 | スピンテイル／バンダイ／¥5800 |
| 9.17 | ★峠MAX2／アトラス／¥5800 |
| 9.17 | Knight & Baby／タムソフト／¥5800 |
| 9.17 | ★ビシバシスペシャル／コナミ／¥5800 |
| 9.17 | 蘭見ちゃんの大江戸すごろく／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800 |
| 9.18 | スター・ウォーズ マスターズ オブテラス・カシ／ビーピーエス／¥5800 |
| 9.23 | ★織田信長伝／光栄／¥6800 |
| 9.23 | カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～／カプコン／¥5800 |
| 9.23 | ★三國志Ⅱ／光栄／¥5800 |
| 9.23 | ★上海　真的武勇／サンソフト／¥5800 |
| 9.23 | スターライトスクランブル 恋愛候補生／ケイエスエス／¥5800 |
| 9.23 | スレイヤーズわんだほ～／バンプレスト／¥6800 |
| 9.23 | つんつん組／講談社／¥4300 |
| 9.23 | DESTREGA／光栄／¥5800 |
| 9.23 | ★DX億万長者ゲーム「／タカラ／¥5800 |
| 9.23 | フィフスエレメント／ハドソン／¥5800 |
| 9.23 | Blaze＆Blade Busters／T&E SOFT／¥4800 |
| 9.24 | ★ビートマニア／コナミ／¥5800 |
| 上旬 | どきどきポヤッチオ／キングレコード／¥5800 |
| 下旬 | 猫侍／ヒューマン／¥6300 |
| 未定 | アドヴァンスト V.G.2／テイジイエル／¥5800 |
| 未定 | エンドセクター／アスキー／価格未定 |
| 未定 | ★オーバードライビンⅢ／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥5800 |
| 未定 | きまぐれマイベイビィ／アクセラ／¥4800 |
| 未定 | ★キャプテンコマンドー／ニュー／¥4800 |
| 未定 | ★ザ・ゲームメーカー／アクセラ／¥5800 |
| 未定 | ジオメトリーデュエル／タカラ／¥5800 |
| 未定 | 将棋王／童／価格未定 |
| 未定 | スペクトラルフォース2／アイディアファクトリー／¥5800 |
| 未定 | センチメンタルジャーニー／バンプレスト／¥6800 |
| 未定 | ★デザエモンKids!／アテナ／¥5800 |
| 未定 | NAVIT／アートディンク／¥5800 |
| 未定 | パイロットになろう！／パックインソフト／価格未定 |
| 未定 | ミリオンクラシック／バンダイ／¥6800 |
| 未定 | U.P.P／パンサーソフトウェア／¥4800 |
| 未定 | ラリー・デ・アフリカ／プリズム・アーツ／¥5800 |

### 10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 10.1 | エフィカス／元気／¥6800 |
| 10.1 | MTB　ダートクロス／サミー／¥5800 |
| 10.1 | ★バスアングラー／コナミ／¥5800 |
| 10.8 | ★三國志Ⅵ／光栄／¥9800 |
| 10.15 | ★グラニュー島！大冒険／秀和システム／¥5800 |
| 10.15 | ★ひみつ戦隊 メタモルV デラックス／毎日コミュニケーションズ／¥6800 |
| 10.22 | L.S.D／アスミック／¥5800 |
| 10.22 | 火星物語／アスキー／価格未定 |
| 10.22 | ZIGZAG BALL／UPSTAR／¥5800 |
| 10.22 | ★星の丘学園物語／メディアワークス／¥5800 |
| 10.29 | ★Cardinal SYN／スパイク／¥5800 |
| 中旬 | ★サンコレBEST「必殺パチンコステーション」／サンソフト／¥2800 |
| 中旬 | ★サンコレBEST「MAZIN」／サンソフト／¥2800 |
| 下旬 | ★Parlor!PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム／日本テレネット／¥5200 |
| 未定 | アームド・ファイター／バンプレスト／¥5800 |
| 未定 | ガーディアン リコール／エクシングエンタテイメント／¥6800 |
| 未定 | カプコンジェネレーション～第3集ここに歴史始まる～／カプコン／¥5800 |
| 未定 | 最強の囲碁／アンバランス／¥7800 |
| 未定 | ★サイレントメビウス／ガイナックス／¥5800 |
| 未定 | サンパギータ／SCEI／価格未定 |
| 未定 | ★鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥5800 |
| 未定 | トランプしようよ！／ボトムアップ／¥4800 |
| 未定 | 猫なカ・ン・ケ・イ／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800 |

| | |
|---|---|
| 8.20 | 海辺(ビーチ)でリーチ！／毎日コミュニケーションズ／¥5800 |
| 8.20 | ★桃太郎道中記（サタコレ）／ハドソン／¥2800 |
| 8.27 | カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～／カプコン／¥5800 |
| 8.27 | ★スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア スペシャルパッケージ版／ジャレコ／¥3800 |
| 8.27 | スレイヤーズろいやる2／角川書店/ESP／¥6800 |
| 8.27 | BLACK/MATRIX／NECインターチャネル／¥6800 |
| 8.27 | 魔法使いになる方法／テイジイエル／¥6800 |
| 未定 | The Legend of HeroesⅠ&Ⅱ英雄伝説／GMF／¥5800 |
| 未定 | ソルヴァイス／アルトロン／価格未定 |

### 9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 9.17 | シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800 |
| 9.23 | カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～／カプコン／¥5800 |
| 9.23 | ★機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years／セガ・エンタープライゼス／¥6800 |
| 9.23 | シャイニング・フォースⅢシナリオ3 氷壁の邪神宮／セガ・エンタープライゼス／¥4800 |
| 9.23 | スチームハーツ／戯画／¥6800 |
| 9.23 | デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ／バンダイ／¥5800 |

### 10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 10.29 | Find Love 2 ～Raphsody～／ダイキ／価格未定 |
| 未定 | カプコンジェネレーション～第3集ここに歴史始まる～／カプコン／¥5800 |
| 未定 | 初恋物語／徳間書店/インターメディア・カンパニー／¥5800 |

### 11月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 11.未定 | カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～／カプコン／¥5800 |
| 12.未定 | カプコンジェネレーション～第5集 格闘家達～／カプコン／¥5800 |

### 98年発売のソフト

| | |
|---|---|
| 98年夏 | フレンズ／NECインターチャネル／価格未定 |
| 98年秋 | バーチャルコールS／キッド／価格未定 |
| 98年秋 | Pia♡キャロットへようこそ!!2［18才以上推奨］／NECインターチャネル／価格未定 |
| 98年秋 | ミレニアムファイア／バンダイ／¥5800 |
| 98年秋 | ★ルームメイトW～ふたり～／データム・ポリスター／¥6800 |
| 98年秋 | Words Worth(ワーズ・ワース)［18歳以上推奨］／エルフ／価格未定 |
| 98年冬 | アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版／ジャレコ／価格未定 |
| 98年冬 | 七つの秘館　戦慄の微笑／光栄／¥7800 |
| 98年未定 | エドワード・ランディ／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800 |
| 98年未定 | 音楽ツクール かなで～る2／アスキー／¥5800 |
| 98年未定 | 激闘おったまがえる／CSK総合研究所／価格未定 |
| 98年未定 | 幻想水滸伝／コナミ／¥3800 |
| 98年未定 | 超FLAPPY／デービーソフト／¥5800 |
| 98年未定 | ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定 |
| 98年未定 | FAKE DOWN(フェイクダウン)／システムサコム／価格未定 |
| 98年未定 | ボールディランド／バンプレスト／¥6800 |

### 99年発売のソフト

| | |
|---|---|
| 99年未定 | SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M　CO.,LTD／価格未定 |
| 99年未定 | THE RUINS（仮）／A.D.M　CO.,LTD／価格未定 |

### 発売日未定のソフト

| | |
|---|---|
| | アドヴァンスト　V.G.2／テイジイエル／¥5800 |
| | かもめ大作戦／ビング／価格未定 |
| | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定 |
| | ★ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(サタコレ)／ヒューマン／価格未定 |
| | JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定 |
| | 神罰　隙あらば愛／ガイナックス／価格未定 |
| | Super301 S.Q／日本物産／価格未定 |
| | スタートリング・オデッセイⅢ／レイ・フォース／価格未定 |
| | スタートリング・オデッセイⅡ／レイ・フォース／価格未定 |
| | スタートリング・オデッセイⅠ／レイ・フォース／価格未定 |
| | 汽船海賊（スチームパイレーツ）(仮)／ネバーランド／価格未定 |
| | 制服～ハイスクールカウントダウン～／ユーメディア／価格未定 |
| | ★SEGA AGES/アイ ラブ ミッキーマウス/不思議のお城大冒険 アイ ラブ ドナルドダック/グルジア王の秘宝/セガ・エンタープライゼス/¥3800 |
| | ソニック・ザ・ファイターズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |
| | ダービースタリオン（仮）／アスキー／価格未定 |
| | ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション／カプコン／¥5800 |
| | バーチャファイター3／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |
| | バイオハザード 2／カプコン／価格未定 |
| | パチンコファイター(仮称)／プレ・ステージ／価格未定 |
| | MARVEL SUPER HEROES VS.STREETFIGHTER／カプコン／価格未定 |
| | ★麻雀学園祭DX／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定 |
| | モニカの城／パイオニアLDC／¥6800 |
| | モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800 |
| | USドラッグチャンプ（仮題）／日本物産／価格未定 |
| | ワーズ／ショウエイシステム／¥6800 |

## プレイステーション……………………PS

### 8月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 8.6 | あのこどこのこ／サクセス／¥5800 |
| 8.6 | ★ALIVE／ゼネラル・エンタテイメント／¥6800 |
| 8.6 | ウキウキ釣り天国／テイチク／¥5800 |
| 8.6 | SDガンダム　GGENERATION／バンダイ／¥6800 |
| 8.6 | ガンバァール／ナムコ／¥5800 |
| 8.6 | 鋼仁戦記／TONKINHOUSE／¥5800 |
| 8.6 | 3X3EYES～転輪王幼夢～／キングレコード／¥6800 |
| 8.6 | ザ・ドラッグストア／ヒューマン／¥5800 |
| 8.6 | ★JetMoto '98／SCEI／¥5800 |
| 8.6 | ★新スーパーロボット大戦(PS・ザ・ベスト)／バンプレスト／¥2800 |
| 8.6 | 倉庫番ベーシック2／アンバランス／¥3480 |
| 8.6 | 伝説のオウガバトル(PS・ザ・ベスト)／アートディンク／¥2800 |
| 8.6 | DRAGON SEEDS／ジャレコ／¥5800 |
| 8.6 | トラップガンナー／アトラス／¥5800 |
| 8.6 | トランスポートタイクーン3D／アンバランス／¥5800 |
| 8.6 | NOëL～La neige～スペシャル／パイオニアLDC／価格未定 |
| 8.6 | バイオハザード 2　デュアルショックVer.／カプコン／¥4800 |
| 8.6 | バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.／カプコン／¥3800 |
| 8.6 | パズルボブル4／タイトー／¥4800 |
| 8.6 | パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.3～／日本シスコン／¥6800 |
| 8.6 | ★ファミリーボウリング／日本物産／¥5800 |
| 8.6 | ボンバーマン ファンタジーレース／ハドソン／¥5800 |
| 8.6 | メリーメント キャリング キャラバン／イマディオ／¥5800 |
| 8.6 | THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥5800 |

# SUPERじゅげむカレンダー

| | |
|---|---|
| 未定 | ★全英オープンゴルフ／アスキー／¥9000 |
| 未定 | High Stakes Owner's Club／シャングリ・ラ／価格未定 |
| 未定 | ★ピンボール／アスキー／¥6800 |

**10月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 10.2 | メモリアルセレクション（仮）／セガ・エンタープライゼス／¥5800 |
| 未定 | Ultima Online:Second Age(UO GOLD)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定 |
| 未定 | Tiger Woods99(仮称)(日本語版)／エレクトロニック・アーツ／¥9800 |
| 未定 | Need for SpeedⅢ(EA-EXPRESS)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥8800 |
| 未定 | World Air Power:Israel Air Combat(EA-EXPRESS)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥8800 |

**11月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 11.下旬 | 電子の精霊 ちびがみ（仮）／バンプレスト／¥3800 |
| 11.未定 | ARTDINK BEST CHOICE BIG HONOUR／アートディンク／¥5800 |
| 11.未定 | Ultima:Ascention(EA-ESPRESS)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥8800 |
| 11.未定 | ザ・タワーⅡ／オープンブック9003／¥9800 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年秋 | F-22 Red Sea Operation／イマジニア／価格未定 |
| 98年秋 | Guardians:Agents of Justice／メディアクエスト／価格未定 |
| 98年秋 | クリスタルクラス（仮）／テイジイエル／価格未定 |
| 98年秋 | GORDIAN. KNOT／イマジニア／¥9800 |
| 98年秋 | シムシティ3000／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定 |
| 98年秋 | パンツァーコマンダー日本語版／メディアクエスト・エスエスアイ／¥8800 |
| 98年冬 | F-22 Total Air War／イマジニア／価格未定 |
| 98年冬 | Total Driving／イマジニア／価格未定 |
| 98年冬 | ★ヒーローズ オブ マイト&マジックⅢ(仮称)／イマジニア／価格未定 |
| 98年未定 | ULTIMATE CIVILIZATIONⅡ 英語版／メディアクエスト／¥4500 |
| 98年未定 | 囲碁入門道場 VER2.0／ジー・エー・エム／¥9800 |
| 98年未定 | M1 Tank PlatoonⅡ 日本語版／メディアクエスト／価格未定 |
| 98年未定 | オセロ／メディアクエスト／価格未定 |
| 98年未定 | 棋太平 for Windows98(仮)／エス・ピー・エス／価格未定 |
| 98年未定 | 碁キチくん 第5弾／ジー・エー・エム／¥14800 |
| 98年未定 | 楽しい詰碁300（第一巻、第二巻）／ジー・エー・エム／¥9800 |
| 98年未定 | ★Team Apache 英語版／メディアクエスト／¥8800 |
| 98年未定 | 沈黙の艦隊（続編）／仮称／ジー・エー・エム／価格未定 |
| 98年未定 | 日露戦争／ジェネラル・サポート／価格未定 |
| 98年未定 | ヒロインドリーム／エス・ピー・エス／価格未定 |
| 98年未定 | Falcon 4.0 英語版／メディアクエスト／¥8800 |
| 98年未定 | ボールディランド／バンプレスト／¥9800 |
| 98年未定 | 松方弘樹のワールドフィッシング／メディアクエスト／¥6800 |
| 98年未定 | 役立つ手筋／ジー・エー・エム／¥6800 |
| 98年未定 | EUROPEAN AIR WAR日本語版／メディアクエスト／価格未定 |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | 金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～／SystemSoft21(バンテアン)／¥8800 |
| | 激闘！八八艦隊海戦史／ジェネラル・サポート／価格未定 |
| | ★コンフリクト・オブ・ネイションズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |
| | ★セガラリー2(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |
| | ★ソニックR／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |
| | TACTICAL TANK CORPS DX／ジー・エー・エム／¥12800 |
| | 電影少女／バンプレスト／¥9800 |
| | はなまる工務店～目指せ！日本一の現場監督／アートディンク／価格未定 |
| | Falcon 4.0 日本語版／メディアクエスト／価格未定 |
| | EUROPEAN AIR WAR 英語版／メディアクエスト／価格未定 |

## WIN95&98

**8月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 8.7 | メモリアルゲームズ vol.3 アルカノイド Doh It Again／アンバランス／¥3980 |

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 未定 | ★ツインズストーリー／富士通パレックス／¥9800 |
| 未定 | 電車でGO!Windows版／アンバランス／¥8880 |
| 未定 | 電車でGO!Windows版(マスコン付き)／アンバランス／¥14800 |

**10月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 未定 | ★ファンタスティックフォーチュン／富士通パレックス／¥8800 |

**11月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 11.未定 | ARTDINK BEST CHOICE 栄冠は君に3 高校野球全国大会／アートディンク／¥5800 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年秋 | Little Lovers 2nd ゆい／メディアカイト／¥8800 |

## WIN95&WINNT4.0

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 9.18 | 銀河英雄伝説V grand／ボーステック／¥10800 |
| 9.25 | 銀河英雄伝説V grand アップグレードキット／ボーステック／¥5000 |

## FM-TOWNS

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | 太平洋の嵐2／ジー・エー・エム／¥12800 |

## MAC&WIN95

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 未定 | 礎（いしずえ）／ボーステック／¥7800 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年冬 | Dの食卓2／ワープ／¥5800 |
| 98年未定 | ★GODZILLA／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | SONIC Adventure／セガ・エンタープライゼス／価格未定 |
| | ★メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定 |
| | ★モンスターブリーダー／NECインターチャネル／価格未定 |

## PCエンジン……PC

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2[18歳以上推奨]／NECホームエレクトロニクス／¥7800 |

## ゲームボーイ……GB

**8月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 8.6 | 上海 Pocket／サンソフト／¥3980 |
| 8.7 | 昆虫博士／J・ウイング／¥4800 |
| 8.7 | 超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2／バンプレスト／¥3980 |
| 8.7 | 釣り先生／J・ウイング／¥4800 |
| 8.7 | テュロック～バイオノザウルスの戦い～／スターフィッシュ／¥3980 |
| 8.9 | ポケットファミリーGB／ハドソン／¥3980 |
| 未定 | 名探偵コナン 疑惑の豪華列車／バンダイ／¥3980 |

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 9.17 | ★爆釣 リトリーブマスター（仮）／コナミ／¥3980 |
| 9.18 | モータルコンバットⅠ&Ⅱ／スターフィッシュ／¥3980 |
| 9.25 | ドラゴンクエストモンスターズ／エニックス／¥4900 |
| 未定 | 飛龍の拳TWIN GB SDタイプ／カルチャーブレーン／価格未定 |
| 未定 | 飛龍の拳TWIN GB リアルタイプ／カルチャーブレーン／価格未定 |

**10月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 10.2 | ★もんすたあ★レース おかわり／光栄／¥3980 |
| 未定 | シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3980 |
| 未定 | 新競馬貴族ポケットジョッキー／キングレコード／価格未定 |
| 未定 | ★ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス10／エポック社／¥3800 |
| 未定 | 灘麻太郎の実践麻雀教室／ギャップス／¥3800 |
| 未定 | 飛龍の拳コレクションGB／カルチャーブレーン／価格未定 |

**11月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 11.未定 | ★バーガーバーガー ポケット／ギャップス／¥3980 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年夏 | サンリオタイムネット（仮）／イマジニア／価格未定 |
| 98年秋 | ★グローカル ヘキサイト／NECインターチャネル／価格未定 |
| 98年秋 | 超速スピナー／ハドソン／¥4500 |
| 98年未定 | ゲームボーイウォーズ2／ハドソン／価格未定 |
| 98年未定 | BLACK ONIYX GB／ビーピーエス／¥3980 |
| 98年未定 | プロ麻雀兵GB／カルチャーブレーン／¥3980 |
| 98年未定 | 遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ／コナミ／価格未定 |
| 98年未定 | ワリオランド2 盗まれた財宝／任天堂／価格未定 |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | ドンキーコングランド2／任天堂／価格未定 |
| | ポケットモンスター金／任天堂／価格未定 |
| | ポケットモンスター銀／任天堂／価格未定 |
| | ポケットモンスターピカチュウ／任天堂／価格未定 |

# PCゲームソフト

## マッキントッシュ

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年未定 | ボールディランド／バンプレスト／¥9800 |

**99年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 99年春 | シムシティ3000／マクシス／価格未定 |

## WINDOWS

**8月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 8.7 | ★COMANCHE gold(コマンチ・ゴールド)／マイクロマウス／¥9800 |

**11月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 11.下旬 | ★ゼロゾーン(仮)／ココナッツジャパン エンターテイメント／価格未定 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年未定 | THE LAST DYNASTY／アンバランス／価格未定 |

## WIN95

**8月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 8.7 | ★After Devil Force 狂王の後継者／コンパイル／¥6800 |
| 8.7 | 劇団シミュレーション フルハウス～女優物語～／スターフィッシュ／¥5800 |
| 8.7 | 高校野球道／日本クリエイト／¥10800 |
| 8.7 | メモリアルゲームズ vol.2 ザナドゥ／アンバランス／¥3980 |
| 8.21 | インペリアリズム日本語版／メディアクエスト・エスエスアイ／¥8800 |
| 8.21 | Battletech MECH COMMANDER 英語版／メディアクエスト／¥8800 |
| 8.21 | マジック:ザ・ギャザリング エキスパンション／メディアクエスト／¥6800 |
| 8.26 | ★GUBBLE／東芝EMI／¥4800 |
| 8.29 | トランプワールド2／アスキー／¥4950 |
| 下旬 | ★囲碁一番／マイクロキャビン／¥8800 |
| 下旬 | ★SiN（シン：罪）／P&A／¥8800 |
| 未定 | えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる／テイジイエル／¥7800 |

**9月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 9.17 | バルディッシュ／イマジニア／¥9800 |
| 9.18 | ★Spiritual Soul／秀和システム／¥7800 |
| 9.21 | MACROSS ～since1983～／UPSTAR／¥9800 |
| 9.25 | ★マジック：ザ・ギャザリング オンラインエディション／メディアクエスト／¥10800 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年未定 | 2999年のゲーム・キッズ／SCEI／¥2000 |
| 98年未定 | H.A.E Beelzebub／GMF／¥5800 |
| 98年未定 | バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800 |
| 98年未定 | ひっとばっく／トミー／¥5800 |
| 98年未定 | Final One／GMF／¥5800 |
| 98年未定 | ボールディランド／バンプレスト／¥6800 |
| 98年未定 | ぽのぽ～ど／アミューズ／¥4800 |
| 98年未定 | まじかるめでぃかる／コナミ／¥5800 |
| 98年未定 | まじっく あにまる／J・ウイング／¥5800 |
| 98年未定 | マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／¥5800 |
| 98年未定 | 森の王国（仮）／アスミック／価格未定 |
| 98年未定 | リフレインラブ 2／リバーヒルソフト／価格未定 |

**1月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 未定 | ★サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇／チュンソフト／価格未定 |
| 未定 | 勇者王ガオガイガー（仮）／タカラ／¥6800 |

**2月発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 下旬 | ★プレッシャーゾーン（仮）／たき工房／価格未定 |
| 未定 | ★サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～／チュンソフト／価格未定 |
| 未定 | モンスター・コレクション(仮)／角川書店／価格未定 |

**99年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 99年春 | サーキットの狼Ⅱ／エム・ティー・オー／価格未定 |
| 99年春 | チョコボレーシング／スクウェア／価格未定 |
| 99年春 | PATLABOR THE GAME(仮)／バンダイビジュアル／価格未定 |
| 99年未定 | ～es2／ベンチャーソフトウェア／価格未定 |
| 99年未定 | ガレリアンズ／アスキー／価格未定 |
| 99年未定 | SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定 |
| 99年未定 | 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮題)／Tears／価格未定 |
| 99年未定 | THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定 |
| 99年未定 | ★ワールド・ネバーランド2／リバーヒルソフト／価格未定 |

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | マクロス DIGITAL MISSION VF-X2(仮)／バンダイビジュアル／価格未定 |
| | ARKS1000～目指せ！究極の召還師～(仮)／クレフ インベンション／価格未定 |
| | イイナ／イマジニア／価格未定 |
| | ウィザードリィ～DIMGUIL～／アスキー／価格未定 |
| | ★エアガイツ／スクウェア／価格未定 |
| | 王国のグランシェフ／サラインターナショナル／価格未定 |
| | オーガリアン～亜人伝～(仮)／ビジュアルアーツ／価格未定 |
| | オメガブースト／SCEI／価格未定 |
| | クラッシュ・バンディクー3(仮称)／SCEI／価格未定 |
| | グリントグリッター／コナミ／価格未定 |
| | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定 |
| | Cybernetic EMPIRE(サイバネティックエンパイア)／ウルフチーム／日本テレネット／価格未定 |
| | SILENT HILL／コナミ／価格未定 |
| | JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定 |
| | シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮称)／カルチャーブレーン／価格未定 |
| | ジャージーデビルの大冒険／コナミ／価格未定 |
| | Jump KID（仮）／ニュー／価格未定 |
| | 重装機兵ヴァルケン2／メサイヤ／価格未定 |
| | スノークィーン／東北新社／¥4800 |
| | ★駄菓子屋キッド／たき工房／価格未定 |
| | ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション／カプコン／¥5800 |
| | DEEP FREEZE／サミー／価格未定 |
| | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)／イマジニア／¥2000 |
| | ときめきメモリアル2（仮）／コナミ／価格未定 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3／コナミ／価格未定 |
| | トリフェルズ魔法学園 初等部／アスキー／価格未定 |
| | 眠ル繭／アスミック・エース／価格未定 |
| | バーチャルリモコン(ヘリポートI)／スリーディ／価格未定 |
| | HARD EDGE（仮）／サンソフト／価格未定 |
| | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル／SCEI／価格未定 |
| | ハイパーツアー／スリーディ／価格未定 |
| | パラッパ2（仮）／SCEI／価格未定 |
| | ひとつや ふたつ…いつつや怪談(仮題)／システムサコム／¥5800 |
| | 飛龍の拳コレクション(仮称)／カルチャーブレーン／¥5800 |
| | ファイナルファンタジーⅧ／スクウェア／価格未定 |
| | フェイバリット ディア／NECインターチャネル／価格未定 |
| | 武戯／コナミ／価格未定 |
| | メイン・ローター(仮題)／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800 |
| | メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定 |
| | 厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800 |
| | ユーラシアエクスプレス殺人事件／エニックス／価格未定 |
| | リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800 |
| | LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定 |
| | ★リベログランデ／ナムコ／価格未定 |
| | ロビン・ロイドの冒険（仮）／ガスト／価格未定 |
| | ワンダラーショック／SCEI／価格未定 |

## 3DO……3DO

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | キッズTV／パナソニックワンダーテインメント／価格未定 |
| | スターファイター(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定 |
| | バトルスポーツ(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定 |

## PC-FX……PC-FX

**発売日未定のソフト**

| | |
|---|---|
| | 天外魔境III NAMIDA／ハドソン／価格未定 |
| | ペブルビーチの波涛(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定 |
| | MASTERS 遥なるオーガスタ3(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定 |

## ドリームキャスト……DS

**11月以降発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 11.20 | SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)／NECホームエレクトロニクス／価格未定 |
| 11.20 | ★ペンペントライアイスロン／ゼネラル・エンタテイメント／価格未定 |

**98年発売のソフト**

| | |
|---|---|
| 98年冬 | 戦国TURB(せんごくたあぶ)／NECホームエレクトロニクス／価格未定 |

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!！

# 完璧！ゲームデザイン科

## PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力をまっている!！



**体験入学！毎月第2・第4土曜日**

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。




**夜間部開始！10月生願書受付中**

| | |
|---|---|
| アニメーション声優科 | アニメーション科 |
| ゲームデザイン科 | イラストレーション科 |
| 漫画家プロ養成科 | ※各学科週2回授業 |







**現場でやっていることを、授業で学ぶ！**

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科はゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をTELにて要予約。

**平成11年度4月生願書受付中！**

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

# 東京アニメーター学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel.03-5276-1511

**入学案内書** 住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03-3234-2469 〈INTERNET〉 http://www.tag.co.jp/

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース) |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース) |

### インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。 |

# 名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

## 1999年4月生学校見学会実施中!




〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

## '98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員)ダントツ全国第一位!!



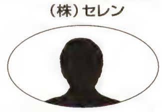
サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本館郎くん
(株)セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

# 電脳全開

## 即戦力となる人材を育成



クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。








**11年度生**
**入学願書**
**各科受付中!**

**入学案内書無料進呈**
ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
**ゲームデザイナー学部**
全日制 定員400名

**プランニング科〈2年〉**
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

**グラフィック科〈2年〉**
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

**キャラクター科〈2年〉**
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

**プログラム科〈2年〉**
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

**デジタルサウンド科〈2年〉**
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

# 日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

**学院特別奨学金制度** 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

**学院見学・入学相談** 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

**体験入学** 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済)

# COPYRIGHT一覧

■9 影牢 ©TECMO,LTD.1998 ■30 Dの食卓2 ©1998 WARP ■40 チョコボの不思議なダンジョン2 ©1998 スクウェア ■44 ファイナルファンタジーⅧ ©スクウェア ■59 ポケモンスタジアム © 1995,1996,1998 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK Inc. ■62 DEEP FEAR ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 MUSIC ©1998 by KENJI KAWAI ■66 ALIVE ©1998 GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. ■70 ドラゴンクエストモンスターズ ©エニックス ■109 ビートマニア ©1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■110 メタルギア ソリッド ©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■112 サウザンドアームズ ©ATLUS/RED 1998 ■113 EXODUS Guilty ©1998 Abel Inc.All Rights Reserved. ■114 猫侍 ©HUMAN 1998 ■115 オウガバトル3（仮称）©1998 QUEST.イラストレーション／加藤俊章 ■116 機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years ©ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997／シャイニング・フォース」 シナリオ3 氷壁の邪神宮 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1998 ■117 MTB ダートクロス ©SAMMY 1998 監修：日本マウンテンバイク協会 協力：森永製菓株式会社／Pia♡キャロットへようこそ!!2［18才以上推奨］ ©カクテル・ソフト/NECインターチャネル ■118 Knight & Baby ©TAMSOFT 1998／レガイア伝説 ©Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Contrail Inc. ■119 火星物語 ©1997 広井王子／文化放送／アミューズ ©1997 ASCII/Japan Vistec ■120 ドルフィンズドリーム ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■121 電車でGO!2 ©TAITO CORP.1997,1998／NAVIT ©1998 ARTDINK.All Rights Reserved. ©1997 Masterpiece Co.,LTD. ■122 フィフスエレメント ©HUDSON SOFT ©1997-98 Gaumont.All Rights Reserved.／リベログランデ ©（株）ナムコ ■123 カクテル・ハーモニー ©1998 ASTROLL CO.,LTD.／御神楽少女探偵団 ©HUMAN 1998 ■124 いただきストリート ゴージャスキング ©アーマープロジェクト・トムキャットシステム・大川清介・エニックス／ミリオンクラシック ©BANDAI 1998 ■125 Cardinal SYN ©1997 Sony Computer Entertainment America Inc. ■126 ダービースタリオン98 ©Parity Bit. ©Parity Bit./ASCII 1998／バーチャルコール6 ©フェアリーテール／エフアンドシー／キッド 1998／BUCK BUMBLE ©1998 Argonaut Software Ltd.All Rights Reserved.Published by Ubi Soft Entertainment.／もんすたあ★レース おかわり ©1998 KOEI CO.,LTD.／ルームメイトW～ふたり～ ©DATAM POLYSTAR/NEST/ROOMMATE PROJECT ■127 Ｚｉｌｌ Ｏ'ｌｌ ©1998 KOEI CO.,LTD.／テュロック2（仮称）Turok2©1997,1998 Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved.Published by Acclaim Japan,Ltd All rights reserved.／ぬし釣り64 ©Victor Intaractive Software Inc. ■128 ザ・ゲームメーカー ©1998 AXELA/空想科学／パイロットになろう！ ©BELUGA COMPUTER/Victor Interactive Software Inc.／Blaze&Blade Busters ©1998 T&E SOFT,Inc.／ワールド・ネバーランド2 ©Riverhillsoft Inc. ■129 ジオメトリーデュエル ©TAKARA CO.,LTD.1998／だんじょん商店会 ©1998藤波智之/佐々木亮 ©1998 講談社/キノトローブ／ビシバシスペシャル ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■160 バッケンローダー ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ■164 ASTRO NOKA（アストロノーカ） ©Muu Muu Co.,Ltd・SYSTEM SACOM corp.・ENIX ■166 DRAGON SEEDS ©1998 JALECO LTD. ■167 SDガンダム GGENERATION ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998 ■168 トラップガンナー ©ATLUS 1998 ■169 クレイマン・クレイマン2 ©1998 Riverhillsoft Inc. ©1998 DreamWorks Interactive L.L.C.All rights reserved.Skullmonkeys is a trademark of DreamWorks L.L.C.DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C.The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C. ■170 パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドVOL.3～ ©Nihon Syscom Co.,Ltd. ©ARUZE CORP. ■171 ガンバァール ©（株）ナムコ ■172 BLACK/MATRIX ©フライト・プラン/NECインターチャネル／プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション (社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム 11球場公認ゲーム© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ■173 カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～ ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.／スレイヤーズろいやる2 ©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会 ©1998 角川書店/ESP／魔法使いになる方法 ©TGL 1997,1998 ■174 アストラスーパースターズ ©1998 SUNSOFT／ガーディアンフォース ©SUCCESS 1988／海辺（ビーチ）でリーチ！ ©MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc.©NATSU SYSTEM／ルパン三世-ピラミッドの賢者- ©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©Asmik Ace Entertainment Inc.／東北新社 ■175 ウキウキ釣り天国 © 1998 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD／ザ・ドラッグストア ©HUMAN 1998 ■176 Echo Night ©1998 From Software,Inc.／鋼仁戦記 ©1998 SANTA/TONKINHOUSE ■178 カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～ ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.／銃夢 ～火星の記憶 ©木城ゆきと/YUKITO PRODUCTS INC.©集英社/ヤングジャンプコミックス刊 ©Ea © BANPRESTO 1998／G・T・A ～グランドセフトオート～ Published by Syscom Co.,Ltd.Developed by DMA Design Ltd.and Visual Science Ltd©1997,1998 Take-Two Interactive Software,Inc. (P)1997,Take-Two Interactive Software,Inc.／JetMoto'98 TM&C)1997 Sony Computer Entertainment America Inc ■179 ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 ©XING 1998／NOëL ～La neige～スペシャル 1998 © PIONEER LDC.INC.ALL RIGHTS RESERVED.／初恋ばれんたいんスペシャル ©Family Soft ■180 時空探偵DD2 ©1998 ASCII Corp./System Sacom/Hideki Sonoda／実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3 ©1988 CULTURE PUBLISHERS,BYAKUYASYOBO,NEXTON,YAMASA All rights reserved／パーラーステーション ©1998GMF/AQUA ROUGE ■181 KING of BOWLING 2～プロフェッショナル編～（社）日本プロボウリング協会 ©1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.／トランスポートタイクーン3D Licensed by Spectram Holobyte,Inc.Copyright©1998 Microprose All right reserved.Microprose is a division of Spectram Holobyte Inc.Copyright©1998 Chris Sawyer Game designed and writtrn by Chris Sawyer. ©1998 ITOCHU Corp.／ボンバーマン ファンタジーレース ©1998 HUDSON SOFT ■182 あのこどこのこ ©SUCCESS 1998／川のぬし釣り ～秘境を求めて～ ©Victor Interactive Software Inc.／3X3EYES～転輪王幻夢～ ©高田祐三/講談社©日本クリエイト/キングレコード 1998／バイオハザード 2 デュアルショックVer. ©CAPCOM CO.,LTD／バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer. ©CAPCOM CO.,LTD ■183 快速天使 ©TECHNO SOLEIL 1998／にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～ ©1998 ASCII Corp. ©1998 NKInternational／プリンセスメーカーポケット大作戦 ©1998 NINELIVES Inc. キャラクターデザイン：赤井孝美／THE LAST REPORT ラストレポート ©1998 ショウエイシステム©1997 Microids,Club Investissement Media,Interactive Entertainment Fund／LUCIFERD（ルシファード） ©1998ティー・イー・エヌ研究所／ホリ・クリエイティブ ■184 倉庫番ベーシック2 ©1992,1998 THINKING RABBIT,Inc. ©1998 ITOCHU Corp.／Dancing Blade かってに桃天使！©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.CHARACTER/ ©KONAMI,京都アニメーション／パズルボブル4 ©TAITO CORP.1994.1998／花と龍 ©1998 IMAX／必殺パチスロステーション ©1998 SUNSOFT ©YAMASA ©TAKASAGO ©OLYMPIA ■185 イギーくんの ぶら2ぼよん ©1998 Acclaim Entertainment,Inc.All rights resserved.All characters here in and the distinct likeness these of are trademarks of acclaim Entertainment,Inc.Published by Acclaim Japan Ltd.Allrights reserved. ■186 アバラバーン ©TAKARA CO.,LTD.1998／エルフを狩るモノたちⅡ ©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©矢上 裕／メディアワークス・Project E2／昆虫博士 ©J・WING／The Legend of Heroes Ⅰ & Ⅱ英雄伝説 © 1990,1992,1997 Falcom Co.©1998 GMF／The Legend of Heroes Ⅳ 朱紅い雫 © 1996 Falcom Co./ © 1998 GMF／上海 Pocket Shanghai is a registered trademark and Shanghai Pocket is atrademark of Activision,Inc. ©1998 All rights reserved.Source code GAMEBOY version designed by SUNSOFT／超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2 ©サンライズ・RED・テレビ東京・ASATSU ©BANPREST 1998／釣り先生 ©J・WING／テュロック～バイオノザウルスの戦い～ ©Acclaim Entertainment,Inc. ©STARFISH INC.／慟哭 そして… ファイナルエディション［18歳以上推奨］ ©1998 DATA EAST CORP./©STUDIOライン／ドリームジェネレーション ©1998NCS/レインディア／忍たま乱太郎64 チャレンジパズル（仮） ©1998NHK・尼子騒兵衛・総合ビジョン、©カルチャーブレーン／ファミリーボウリング ©1998 Nihon Bussan Co.,Ltd.／ポケットファミリーGB ©1998 HUDOSON SOFT／名探偵コナン 疑惑の豪華列車 ©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS1996／64トランプコレクション © BOTTOM UP 1998 ■188 F-ZERO X ©1998 Nintendo ■189 STAR SOLDIER VANISHING EARTH ©1998 HUDSON SOFT／探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ©1998 DATA EAST CORP. ■190 オーバーブラッド2 ©1998 Riverhillsoft Inc.／スターオーシャン The Second Story © tri-Ace Inc.・LINKS・恋緒みなと・ENIX ■191 蒼天の白き神の座 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.under license from PANDORA BOX CO.,LTD ■192 シルエットミラージュ ～リプログラムドホープ～ ©TREASURE/ESP／ジングルキャッツ ©1998 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ■193 3D格闘ツクール ©1998 ASCII Corp.／DIABLO ©Diablo is a trademark and Blizard is a trademark of Davidson & Associates,Inc.All rights reserved. ©1996,1998 Blizzard Entertainment. ■194 SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1988,1998／ハロー チャーリー ©Rhythm & Hues・ENIX／ルナ2 ～エターナルブルー～ ©1994 GAME ARTS ©1998 角川書店/ESP/GAME ARTS/VANGURD キャラクターデザイン 窪岡俊之／レイディアント シルバーガン ©TREASURE/ESP 1998 ■195 アンジェリーク デュエット ©1998 KOEI CO.,LTD.／実況パワフルプロ野球'98 開幕版 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認／SKI AIR MIX ©1998 KID／遊戯王～モンスターカプセル ブリード&バトル ©1998 KONAMI©高橋和希/集英社 ■202 ヴァンテージ・マスターV2 ©日本ファルコム／VOID（ヴォイド）All Rights Reserved,Copyright©1998 FUJITSU HOKKAIDO SYSTEMS ENGINEERING LIMITEDAll Rights Reserved,Copyright © FUJITSU LIMITED1997-1998／PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE［上巻］©1992,1998 by DATAWEST,Inc.／ザ・タワーⅡ ©1998 OPeNBooK 9003 inc.／三國志Ⅱ ©1998 KOEI CO.,LTD.／シムサファリ ©1998 Electoronic Arts.／トランスポートタイクーンDX Licensed by Spectram HoloByte,Inc.Copyright ©1998 MicroProse.All right reserved Softwware,Inc.MicroProse is a division of Spectrum HoloByte Inc.Copyright©1998 Chris Sawyer.Game designed and writtrn by Chris Sawyer.©1998 ITOCHU Corporation.／信長の野望・武将風雲録 ©1998 KOEI CO.,LTD.／遥かなるオーガスタ for Windows ©1998 T&E SOFT,Inc.LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB.／布袋寅泰 STOLEN SONG for Win95 ©1998 Virtual Music Entertainment,Inc. ■203 アドバンスド大戦略98 パワーアップキット ©CHICKEN HEAD CORP.1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©1998 System Soft Corp.／A列車で行こうTwinPack ©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.／エルダーブレイズ ©1998 日本クリエイト／遠隔棋戦 若松将棋塾98 ©1998 BIOX CO.,LTD.／PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE［下巻］©1993,1998 by DATAWEST,Inc.／LEGACY OF TIMEɪ完全日本語版 Copyright © 1998 Broderbund Software,Inc.and Presto Studio,Inc.All rights reserved.／上海ダイナスティ Activision and Shanghai are registered trademarks and Shanghai Dynastyis a trademark of Activision,Inc. © 1998 Activision,Inc.All rightsreserved.／セブンス・リージョン 完全日本語版 Licensed by Vision Software to Epic MegaGames. ©1997 Vision Software.All rights reserved.7TH LEGION is a trademark of Epic Megagames,Inc.MicroProse,is a U.S.registered trademark of MicroProse,Inc.or its affiliated companies.All other trademarks are the property of their respective holders.／17歳～MY Dear Angel～ ©1998 SystemSoft Corporation. ©1998 RYOU TANAKA／トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～+アクセサリーBOX Vol.2 ©1998 ASCII Corp./Bits Laboratory.／トレインシミュレータ阪神電鉄 ©1998 株式会社音楽館／ぱずりん♥ぐ～ ©1998 COCONUTS JAPAN ENTERTEINMENT CO.,LTD.©1997/1998 Leryx LongSoft sp.Z.O.O.ALL rights reserved.／マイクロソフト ゴルフ 1998年版 ©1998 Microsoft Corporation.All rights reserved.／無人島物語4 ©1998 KSS

■の後ろの数字はページ数を示しています。

# 8月発売のテレビゲーム

**今月の話題作**

- バッケンローダー
- メリーメント　キャリング　キャラバン
- ASTRO NOKA（アストロノーカ）
- DRAGON SEEDS
- SDガンダム　GGENERATION
- トラップガンナー
- クレイマン・クレイマン2
- パチスロ完全攻略　～ユニバーサル公式ガイドVOL.3～
- ガンバァール ...etc

# BRAND NEW!!

**このページは98年7月17日時点で8月発売と発表されたゲームを掲載しています**

## 今月のソフト・カタログ

### 注目システムとは？

じゅげむのカタログページにある「注目！」マーク は、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けらるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「GOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます。

コレが注目マークだ!!

注目

### ゲーム情報の見方

やってみました　**やってみました**‥‥記事を書くときにテスト・ロムがあった場合、明記されます。実際に遊んだ感想が書かれているので参考に。

マスター　開発版　ROM未着　**マスター／開発版／ROM未着**‥‥ロムの状態が明記されます。「マスター」はほぼ最終的なロム、「開発版」はまだ未完成のロム、「ロム未着」は残念ながらロムが手に入らなかったものです。

**じゅげちゃんマーク**‥‥そのゲームの評価できるポイントが書いてあります。買うときの目安にしましょう。

**む～ちゃんマーク**‥‥そのゲームのちょっと気になるポイントが書いてあります。いろいろ深読みしてください。

**for**‥‥どんな人にオススメできるかを参考までにお教えています。興味を持ったらぜひ遊んでみて下さい。

このワクの中でオススメできる人を紹介します

CVS　**CVS**‥‥コンビニエンス・ストアで販売されるゲームには、このマークが付いています。近くのコンビニへ急いで行ってみましょう。

### 執筆陣紹介

●井上淳一
あらゆるジャンルを網羅して、月20タイトル以上を担当。アル中で、両手は常にデュアルショック状態。

●相原孝昭
美少女ゲームとロールプレイングが好きな、足長ヒゲおじさん。裏では小説家としても活躍中。

●小林康之
愛車スカーレットポルシェ号（ミニ四駆）をかっ飛ばす、スピードキチのレースライター。ルマン出場が夢。

●城戸芳充
本人は雑食性のつもりだが、好んで遊ぶはB級の香り漂うものばかり。大作は無意識に避けるヒネ者。

●加藤明洋
食べ物もゲームも好き嫌いが激しい偏食家。アニメと野球と麻雀という共通点のないジャンルを主に担当。

●渡辺規幸
新米ライター。貧乏学生だけに、長く遊べるお得なゲームが好き。でも、対戦格闘には目がない。

SATURN

# バッケンローダー



- ●セガ・エンタープライゼス
- ●タクティカルシミュレーションRPG
- ●98年8月6日発売
- ●5800円

# 戦いの中のヘビーな人間ドラマ

INTRODUTION

## 重くのしかかる運命の悲劇 主人公の悲しい過去とは？




⬆妹の唯一の楽しみは、ルシアンが読む幸せな昔話だけ

主人公ルシアンには、生まれながらに病魔と戦う双子の妹がいた。彼女を少しでも楽にしてやりたいとルシアンは賞金目当ての武闘会に出場。やっとの思いで金を手に入れて帰るが、時すでに遅く妹はこの世を去った後だった。

➡妹の死がルシアンの人生に大きく影を落とすのだった



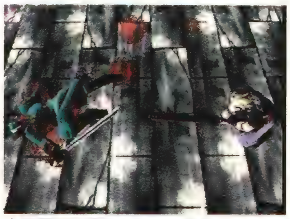



⬆幻覚におかされながら、ルシアンを呼びつづける妹

## 緻密な戦略で強大な敵を倒せ！

キャラクター性の強いシミュレーションを数多く出しているセガから、緻密な戦略に重きを置いたゲームが登場。もちろん、戦闘シーンの戦略性だけでなく、キャラクター性にも重点が置かれ、その絵柄、設定ともに魅力的だ。そのため、戦いという悲壮な世界を舞台にした人間ドラマに、知らず知らずにのめり込めるというわけだ。

本作の舞台となるのは、剣が全盛の時代をスチームパンクで味つけした、どことなくかげりのある世界。霧に包まれた孤島エドゥアルドでの、支配階級に対する反抗の戦いがテーマだ。ゲームの流れは、会話で進むイベントシーンと俯瞰視点で戦うタクティカルバトルの繰り返し。これがよどみなく展開するため、小説を一気に読むような感覚で物語が味わえるのだ。



⬆戦闘では通常攻撃のほか、絶大な攻撃力を発揮する必殺技も存在する

## 退廃した世界で織りなす人間模様 主人公を取り巻く仲間を紹介

CHARACTERS

本作のキャラクターは、どの人物も個性的にイキイキと描かれている。序盤に登場する魅力的な仲間を紹介しよう！

### 百戦錬磨の自警団 ブロウモンキーズ

各人が役割分担をし、抜群のチームワークを見せる彩都の自警団。追われるルシアンたちの逃走を助ける。




⬆自警団のボスで頑固者だが、自分なりのルールでスジの通った考えを持つ




➡独学と実地で匠の技を身につけた機械屋。自警団の頭脳労働担当




⬆男勝りの女の子で活発で行動的。少々ずる賢い面もあるが根は優しい

### 楽天家の賞金稼ぎ タイタロス・グローン



腕利きの賞金稼ぎで、楽天的で感情的な熱血漢。ルシアンに興味を持ったことで冒険に巻き込まれる

逃走を支援

巻き込まれる

### 運命の出会いを果たす 主人公とヒロイン

暗殺部隊に追われるキャロルを、ルシアンが助けたことから運命の歯車が回り始める。




⬅オテンバなお姫様で、芯の強さと誰にでも優しい心を持つヒロイン的存在だ




⬆冷静沈着で高い実力を持つが、過去のトラウマから直情的になる面もある本編の主人公

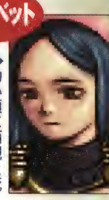
山賊から救出



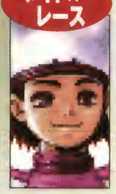

➡ナイーブで細面なナイフ投げの青年。刺激を受けると体が膨張する特異体質




⬆玉乗りを楽々こなすほど、外見からは想像のできない身軽さを持つ団長




➡幼い頃に両親と死に別れ光を失うが、感覚が鋭く予知能力的な力を持つ




⬅考えるよりも体が動くタイプで、やや落ち着きがない。スリムとは幼なじみ

### 陽気な旅芸団 ケミカル・ブラザーズ

家族のように仲のいい旅芸団。山賊に捕まっていたところをルシアンたちに救出される。



広範囲魔法などの力技要素がないため、戦略的で緻密な戦闘が楽しめる。



戦闘で考える要素が多くとっつきが悪い。戦闘に入るまでが長すぎる。

**戦略性を重視したバトルに挑戦したい人に**

**やってみました** ストーリー序盤から雰囲気がダークでビックリさせられた。戦闘が戦略重視で緻密に戦うタイプのため、自分の手腕がモロに戦闘結果へ反映されるのが面白い。全体的にはやや難しめだろうか？ （小林）




# 混沌とした物語と戦略性の高いバトルで叙事的なストーリーを体験する

本作のストーリーの魅力は、どこか影のある登場人物たちが互いに助け合いながら、成長していく過程にある。そのドラマチックな物語を演出する、会話の魅力と戦闘の醍醐味を紹介しよう。

## 陰影のあるストーリーが静かに展開する 感情移入度の高い物語の魅力

STORY

会話シーンの特徴は、人間臭さと影に沈んだような雰囲気の舞台設定にある。特に人間味のあるセリフと武器を含めた独特の世界は、どこかにありそうでなさそうな、ストイックな物語を楽しませてくれる。また、ステージ間の説明がモノローグ形式なのも小説を読むようで魅力的だ。

### Point1 人間味のある会話の魅力

登場するキャラクターは、全員が個性的で面白いヤツらばかりだ。そのため、会話シーンのセリフもその人間性を表わした、人間味のある楽しいやりとりばかり。中には思わずニヤリとさせられるような、粋なものまであるのだ。そんなセリフのやりとりで綴られるストーリーは、思わず感情移入して楽しめること間違いなし。小説を読むような感覚で楽しめるのだ。

### Point2 特徴的な武器の魅力

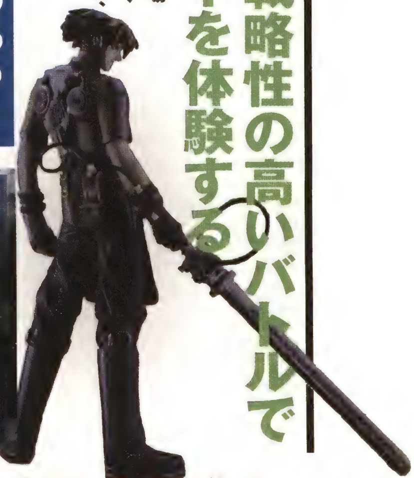
本作の武器は熱化学変化を攻撃力に変換する、スレッジと呼ばれるシステムを使用している。これが戦略的な醍醐味を増すとともに、無骨で独特な雰囲気を作り出してくれるのだ。



↑スレッジの強化は、ブラックマーケットでアイテムを買うことで行う



➡キャラクターの個性を引き出すセリフの数々が、登場人物の魅力をさらに増す



### SYSTEM CHECK 武器システム・スレッジ

スレッジとは、カートリッジ型の重水素を燃料としたシステムの総称で、小型で強力な武器として利用される。ただし、化学変化で得られた熱量を攻撃力に変換するため、転換できなかった熱を装備内に溜めてしまい、システム効率が低下するという弱点もある。

### まだまだこんなにあるゾ！ 頭を悩ませる戦略要素

本作のフィールドは高低差を始め、階層状の作りや様々な仕掛けなど戦略要素がかなり高い。

**戦場に配置された仕掛け**



フィールドには橋や扉など、アクションメニューのスイッチコマンドを選んで動かす仕掛けがあり、パズル的な楽しさがある。

**高低差で変化する攻撃力**



高低差のある場所では高い位置の方が物凄く有利。下方からでは、全力攻撃でも通常の半分以下しかダメージを与えることができない。

**階層構造に作られたフィールド**

本作ではエレベーターを使い、違う階層に移動するフィールドもある。これにより、上下から挟撃するなどの、立体的な攻めができるのだ。

## 柔軟で戦略性の高いタクティカルバトル！ 戦闘の要となるスレッジパレットを大紹介

BATTLE

これがスレッジパレットだ！




戦闘の醍醐味は、自分と敵の状態に合わせて攻撃力を変えるスレッジの使い方にある。スレッジは自由に攻撃力を変化させられるだけでなく、蓄積された熱量によっても威力が変化する。このシステムを視覚的に分かりやすくしてくれるのがスレッジパレットというわけだ。これを使いこなせば、戦闘を柔軟かつ戦略的に進められること間違いなしだ。

### 1 攻撃力を自在に変化させる アクセルメーター

武器の攻撃力を5段階に変化させるメーター。手加減した攻撃で敵の体力を削るときなどに便利だ。また、熱蓄積量を考えて出力を抑えるなど戦略的な要素もある。

### 2 戦略性をアップさせる ホットメーター

武器に溜まった熱量を示す。熱が高いと強い攻撃ができないほか、武器の威力自体も低下してしまうのだ。また、蓄積しすぎるとオーバーヒートし、攻撃不能になる。

### 3 自在な戦闘を可能にする APシステム

アクションポイントがなくなるまで、いくらでも移動や攻撃などの行動ができる。例えば移動して攻撃し、再び移動なども可能だ。そのため自由度の高い戦闘ができるのだ。


↑APを消費して待機にすれば、スレッジに溜まった熱量を下げることもできるのだ


➡熱蓄積度が低いと威力が高い

⬅蓄積量が上がるとダメージが減る


↑攻撃はアクセルメーターを任意に調整して行う。適度な攻撃力を出すには熟練が必要だ




PLAYSTATION

# メリーメント キャリング キャラバン

●イマディオ
●98年8月6日
●シミュレーション
●5800円
●CD-ROM

# 親子の絆を大事に交易&育成を両立

## 4人娘と一緒に交易を営みながら温かく見守っていこう

妻、エリスの遺言をきっかけに、惑星最大キャラバンのリーダーであったディケンズはその地位を捨てた。そして、4人の娘たちの人生を見守るため、彼女たちと新しくキャラバン生活を始める。交易活動を通じて娘たちは何を経験し、どんな将来を見つけるのか……。それはすべて、父親であるプレイヤーの手に委ねられているのだ。





フォード家の大黒柱
ディケンズ・フォード

## メインテーマは家族の愛情

交易と育成、その異なる2つの面白味を併せ持った新しいタイプのシミュレーション『メリーメント キャリング キャラバン』。プレイヤーの目標は、最強のキャラバン(商隊)という称号を得ることと、4人の娘たちの幸せを築くこと。そのために1年間交易に励みつつ、同時に娘たちの育成に取り組んでいく……。と、それだけならただ2つの要素があるゲームで終わってしまうのだが、どんなときも娘たちがプレイヤーのそばにいてくれるという点に、本作の楽しさがあるのだ。

複雑なイメージに対して、交易部分も育成部分も至って簡潔的。そのため、交易も育成も機械的にこなすことを目的にしたのでは、このゲームのよさは分からない。楽しい日も辛い日もある交易活動や年頃の娘たちとの人間味あるコミュニケーション、そして微笑ましい家族イベントなどを通じて得られる「親子の絆」。それを感じることこそ、父親たるプレイヤーにとっての最大の喜びとなるのだ。

daughter's profile

## 父親思いの愛娘たちはいつも愛情であふれているぞ!

いつもそばにいる4人の娘たちは、全員が父親を愛する優しい心の持ち主。そのけなげな思いやりと輝く個性が、プレイヤーにとって1番の励みとなるのだ。



### ●才色兼備の長女 クレア

妹たちの母親代わりを努める、物静かで知的な女性。経理や情報収集が得意で、父親の秘書的な役割を担う。半年前に恋人を亡くした悲しみを忙しさで断ち切ろうとしている。



⬇彼女の優しい笑顔が、ディケンズだけでなく家族みんなの心の支えになっている



⬇しゃべり口調もひたすらのんびりしていて、とってもユニークな個性を持つ娘だ

### ●マイペースでのんきな三女 ベッキー

マニアなほどの機械大好き少女で、マシン整備を一手に引き受けている。家族の心配をよそにどんなときでもおっとりとしているが、甘いものには目がなく体型を気にすることも。



⬆とびっきり明るく、そしておっちょこちょいなところが彼女の魅力

### ●活発で爽やかな次女 ジャネット

赤毛のショートカットが印象的な、抜群の運動神経を持つ元気娘。何事にも積極的に行動するため、がさつにも見えるが、根は優しく、人一倍父親思いだったりもする。

### ●言動が過激な四女 コニー

愛らしい容姿とは裏腹に、姉たちを呼び捨てにしたり、父親に生意気な口を聞いたりと、かなりキツい性格。ムードメーカー的存在でもあり、自称キャラバンのリーダー。



⬇何かしらにつけ生意気な態度を取るコニーだが、それも彼女なりの愛情表現?

今までにない育成スタイルで、現実の親子みたい。交易も分かりやすい。

やることが少なくこじんまりしている。娘がもっと交易に口を出せば……。

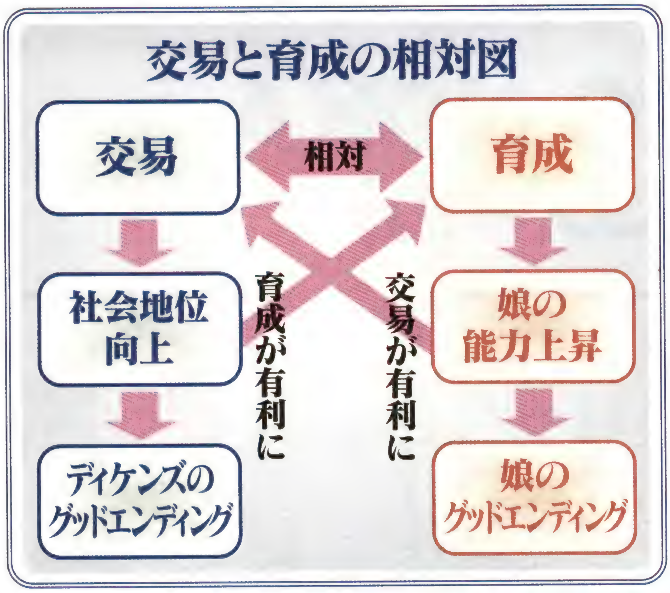
かわいい娘たちと苦労をともにしたい人

やってみました

キャラクターの魅力も大事だが、それだけに頼らないゲーム性に好感が持てる。遊びはじめの頃はいまいちピンとこないが、ジワジワと面白さが伝わってくる感じだ。(井上淳一)

# 交易と育成の両方をこなして頼れる父親を目指せ!!

プレイヤーは交易でお金を稼ぐことと、娘たちを育成すること、その両方を同時に担当しなければならない。とは言っても、実際にプレイする上で重要になるのは交易の方で、その合間に育成部分をこなしていくという感じだ。交易と育成は一見関係なく思えるが実際は相対関係にあり（左の図を参照）、お互いの進行具合によって100種類以上のエンディングへとつながっていくことになる。





➡交易も育成も、娘のことを第一に思いながら取り組むことがいい結果を生むぞ

## 金儲けの情報をつかめ

交易での目的は、とにかくお金を稼ぐこと。物品運送の報酬や投機品売買の利益に励み、ライバルのキャラバンに差をつけるのだ。あまり怠けていると世間の評判はガタ落ちだし、頑張って娘たちにいい思いをさせてあげよう。



➡うまくいけば買い値の倍で売れることも! これが交易の醍醐味だ

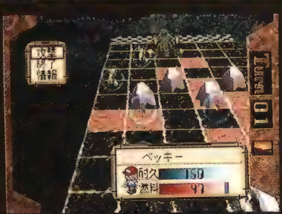


⬆需要と相場を見極め、儲かりそうな投機品に目をつけたら即買い

### check it

#### 盗賊と命がけの戦闘が待っている

都市間を結ぶルート上には、たまに盗賊が出没して通行料をふんだくってくる。断るとシミュレーションバトルに突入するが、勝利すれば莫大な賞金が!


⬆ルールは簡単だが、敵は手強いので気合いを入れて立ち向かおう



⬆あとは期間内に物品を運ぶだけで報酬が手に入る。オイシイ仕事だ



⬆各企業から運送を依頼されたら、さっそく契約を取りつけて……

## コミュニケーションが第一

このゲームでは娘たちに直接指示するのではなく、親睦を深め、コミュニケーションを取ることで彼女たちの行動を見守っていく。恋愛から勉強までさまざまな相談事にアドバイスして、時間をかけてプレイヤーの希望する人生へと導いてあげるのだ。

## 家族みんなでイベントを楽しもう




➡⬇家族の幸せを感じるほのぼのとしたイベントが、日頃の忙しさを忘れさせる



➡就寝前には選択式の会話タイム。ここはひとつ相手の立場で……

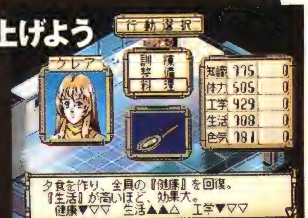


⬆ときにはおだて、ときには叱り、常に愛情を持って接すれば親睦度は一気にアップ!

### check it

#### キャンプ中に能力を上げよう

仕事面での能力育成に関しては、娘に直接指示することが可能。都市間の移動中にキャンプをすることで、体力や工学を高めていくのだ。いろんな能力に長けていないと、長期間にわたる交易生活は厳しいぞ。



⬆彼女たちの特長を生かしつつ、バランスよく鍛え上げていこう




PLAYSTATION

# ASTRO NOKA (アストロノーカ)

●エニックス
●98年8月27日
●宇宙作物育成・害獣退治ゲーム
●6800円
●『いただきストリート　ゴージャスキング』体験版同梱

# SF時代の農業!?をじっくり堪能

## 宇宙時代のハイテク農家を経営

時代は遥か未来世界、舞台は宇宙。なのにゲームの目的は、農地で野菜を作ること!? 宇宙時代で活躍(?)する農家「アストロノーカ」を主人公にした、本邦初の農作業シミュレーションが本作だ！ プレイヤーは新参ノーカとなって、新たな植民地で作物づくりに励んで行くことになる。

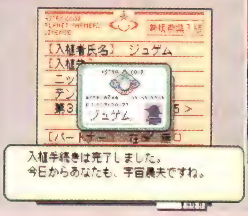
作った野菜は売れば新たな資金になるが、それより大事なのが交配で新種を作り出すこと。交配マシーンで2つの種を掛け合わせると、それぞれの遺伝形質を持ち合わせた新たな品種が生まれる。この新種をまた交配して……という具合に、幾重にも交配を繰り返せば、無限に近い新種を開発していける。これと共に、野菜を奪いに来る害獣をトラップで追い返すという作業も行なっていかなくてはならない。まさに本物の農家のごとき悲喜こもごもを、ギュッと濃縮して味わえてしまうわけ。

また、メモリーカードを介して、野菜の種などを交換するユニークな機能も搭載している。友達と種を交換して、自分の野菜を自慢するなんてことも可能だ！

## プレイヤーは新参ノーカ(農家)!? 夢はでっかく宇宙一！

新たな惑星に降り立った主人公は、新人ほやほやの宇宙ノーカ(農家)。目標は、作物を作ってお金を儲けること、そして宇宙一のノーカの座をつかみ取ること！ コツコツと新種の作物を作りだし、コンテストに出場してノーカとしての名を上げていくのだ！

⬇名前を決めたなら、いよいよ作業開始。バリバリ働くべし！





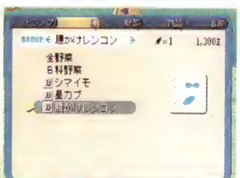

⬆相棒の農業ロボットピート1号とともに新たな土地に入植する

## 額に汗して作物を育てよう!!

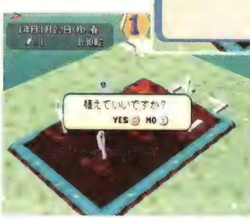
害獣を撃退して野菜を作る。やることはシンプルだが奥は深く、愛情もひとしおだ。

### 1 作付け　畑に種まき

畑作業の基本中の基本である、種まき作業。開始時に与えられる畑は、3×2の小さなブロックの1つで、ここに種をまいて収穫を上げていく。畑の世話はパートナーのロボットが自動的に行ってくれるので楽チンだ。



⬅まず種を選択。育つスピードが違うのでよく考えよう




➡あとは任意の場所にまけば、自動的に発芽する

### 2 撃退　バブーを退治！

畑を荒らしにやって来る、ひょうきんなツラの憎い奴、バブー。ほっとくと畑の作物をガリガリ食べてしまう！ そうなる前に、畑までの道筋にトラップを仕掛けて追い返そう。うまくバブーの裏をかくべし！






⬅⬆ほぼ毎日畑を荒らしにやって来る、ヘンな生き物バブー。数々のトラップを駆使して、畑の平和を守るのだ！

**地道なくり返しの中にノーカの喜びがある!!**

### 4 改良　新品種を開発！

種同士を掛け合わせる機械を入手すれば、手持ちの種から新しい品種が無限に作り出せる！ これをフルに活用して、まったく新しい品種を生み出そう。できた品種をコンテストに出し、優勝すればノーカのランクが上昇！



⬅さまざまな種を掛け合わせて、新種を作り上げよう

### 3 収穫　作物を取り入れ

一定期間バブーから畑を守り切れば、作物はすくすくと育っていく。完熟になったところを収穫すれば、さらに多くの種を手に入れられる。ただし時期を間違えると、腐ってしまうことも……。



⬅複数栽培しているときは、収穫時期に注意しよう

交配システムはかなり奥が深く、徐々に理解しながらハマっていける。

パッと見の印象が地味。プレイの展開も淡々としていて、根気がいる。

**末長く遊べるシミュレーションを求める人に**

**やってみました** バブーの退治と品種交配の2つがメインだが、そのどちらもが異様に奥が深い。見た目はライトだが、遊び込むほどに奥の深さが染みてきて、ついディープにのめり込んでしまう。(城戸)

ノーカを待ち受ける

# 困難に立ち向かいつつ栄光をつかみ取るべし！

**害獣撃退や新品種の開発と、ノーカは何かと大忙しだが、トップノーカを目指して頑張れ！**



## ノーカの困難 進化しながら畑を荒らすにっくき"バブー"を追い返せ！

毎日畑を荒らしにやってくるバブーたち。数々のトラップを配置することで駆除することができるが、なんとバブーたちはトラップにハマるごとに進化していくのだ！ こちらもそれに対抗して、新たなトラップを導入していくというわけ。はたして、この果てしなきイタチごっこに勝利することができるだろうか……!?



⬆トラップが破られると作物を食い荒らされる！ 無念……

### 1 罠を仕掛ける

バブーの侵入口から農地までのフィールドに、購入したトラップを配置する。カカシでやる気をなくさせたり、回転して目を回すパネルで時間を稼いだり……。あらゆる手を駆使するのだ！


➡トラップはバブーの動きを予測して、うまく配置しよう

### 2 撃退に成功！

うまくトラップが作動してバブーが引っかかってくれたらしめたもの。バブーのやる気はどんどん下がり、嫌になって帰ってしまう。罠によっては捕らえることも可能だ。



➡畑にバブーを近づけないか、追い払えば勝ちだ

### 3 罠を破られる

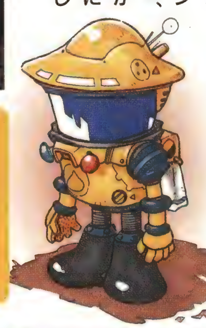
同じ罠を使い続けると、トラップに対して耐性ができて効かなくなってしまう！ それだけならまだしも、足が速くなったり羽が生えたりと、種族として進化することもある。バブー、恐るべし！


➡連続して同じ罠を使うと、バブーの進化が加速する

罠を作りなおせ！

## ノーカの栄光 新たな品種を開発しコンテストに勝とう！

ノーカの名声を得るには、コンテストで勝つことが重要。コンテストでは、作物の重さや種類、模様など競うべきポイントがそれぞれ異なる。コンテストに焦点を合わせ、新品種を開発していこう。



### できあがる品種の予想

作物のでき具合をピート1号が予想してくれる。バージョンアップすれば、より正確な予想が得られる。

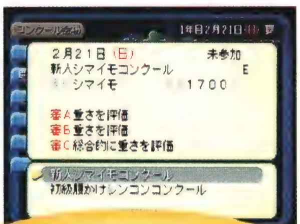



### 組み合わせる作物の種

組み合わせられる作物は2種類。その特性から、新たな作物ができあがる。いろんな種類で試してみよう。



➡遺伝子情報を知るのが新種開発の決め手だ。新種ができたらコンテストに出品



➡いよいよコンテスト当日！ 評価基準にあった品種を出そう

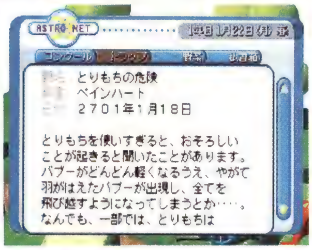
### 新種が出来たらコンテストに出品



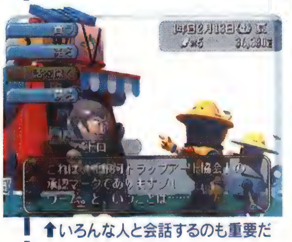
⬆見事勝利すればランキング上昇！ 新たな土地にも行ける

### 充実のヘルプ機能で気楽にプレイできる

行動の幅が広いこのゲーム。難しそうに思えるけれど、親切丁寧なヘルプ機能が手取り足取りサポートしてくれるので問題なし！ 自然とノーカの知識が身につきます。

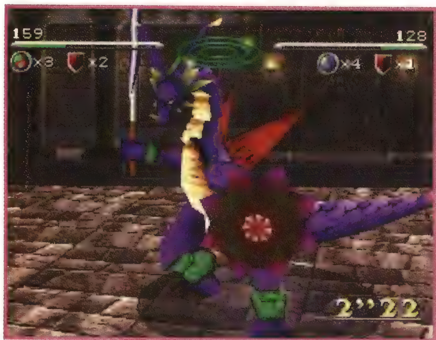


➡主人公の家では、さまざまな情報を入手できる


⬆いろんな人と会話するのも重要だ

### こりゃお得！ 『いたスト』体験版がついてくる

**なんと本作『アストロノーカ』には、エニックスの次回作『いただきストリート ゴージャスキング』の体験版が同梱される！ なんだかとってもお得な感じですね。**




PLAYSTATION

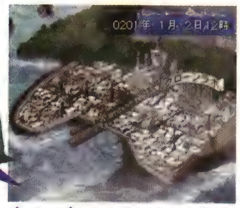
# DRAGON SEEDS ～最終進化形態～

●ジャレコ
●98年8月6日
●バトルシミュレーション
●5800円
●メモリーカード1ブロック使用
●デュアルショック対応（振動のみ）

# 単純なのに、深みのあるバトル

## 実質的には終わりのないゲーム

単純ながら深みのある戦闘システムと、自由度の高い育成システムにより、何度でも楽しめるバトルシミュレーションが登場。大昔に絶滅した未知の生物・ドラゴンの細胞を復活させ、育成し、とにかくバトルしまくるという内容だ。自分の戦闘スタイルに合わせて育成し、パラメーターを伸ばせば、バトルではスムーズに戦術を展開でき、ドラゴンに感情移入してプレイできること請け合い。最終目的は、バトルトーナメントを勝ち抜き、最強のドラゴンへと成長させること。他のプレイヤーとの対戦も楽しめるので、ゲーム中のトーナメント試合はもちろん、誰にも負けないドラゴンを完成させれば、王様気分になれるのだ。


↑マップ上を自由に移動。移動回数は1日6回までだ

## 再生されるドラゴンは強い？

まずはドラゴンをクローン再生することからゲームは始まる。ドラゴンの系統と属性、能力は、言霊の組み合わせによって決定される。そこで自分好みのドラゴンが出たら、重点的に伸ばしたいパラメーターを指示して、子竜になるまで保育センターに預けるのだ。


↑3つの言葉をお好みで組み合わせてクローン再生する


テラン種
↑翼竜タイプ。大きな翼が特徴的である
ティラ種
↓首長竜タイプ。バランスがとれた能力を持つ。
ビート種
↑多足竜タイプ。自在な動きが可能だ。

## 自分だけのドラゴンを育成して頂点を目指せ！

### 戦闘 バトルは駆け引きが重要！

↓1回の戦闘につき、コマンドを2回入力する。先読みが重要だ




↑2回のコマンド通りに、2体のドラゴンが行動する

バトルは変則三すくみの戦闘システムだ。「通常攻撃」は距離を詰めねば当たらないが、「特殊攻撃」はロングレンジでも攻撃可能。「リフレクター」は「特殊攻撃」を跳ね返しそのまま敵のダメージにできる。また、1度に2回コマンド入力するというのも特徴だ。これにより、複雑なシステムに仕上がっている。相手の行動を読んだ上で行動しなければ、勝つのは難しいのだ。

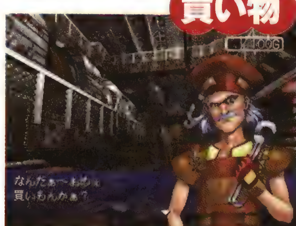
### 育成 強くなるためにあらゆる手を打つ

バトルによってドラゴンは強くなっていくが、バトル以外にも、ドラゴンの能力をアップさせる方法が3つある。まずトレーニングセンターでは各能力を伸ばすことができ、ジャンク屋での買い物では、レアな成長アイテムなどが入手可能。そして、いい武器を買って装備すれば、攻撃力が大幅にアップする。これらを駆使して、効率よく成長させよう。

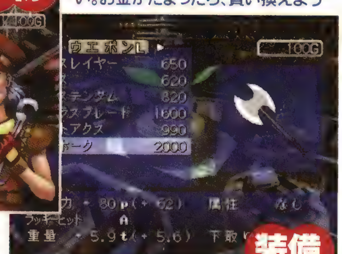
トレーニング

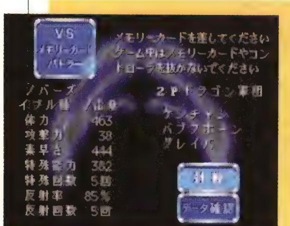

↑トレーニングセンターでは、ドラゴンに負担を与えないバーチャルバトルも行なうことができる

買い物


↑ジャンク屋は、なかなか仕入れてくれないが、貴重なアイテムが入手できる

↓装備は戦い方に合わせて選びたい。お金がたまったら、買い換えよう


装備



### メモリーカードからドラゴン降臨

メモリーカードに記録されている他のゲームなどさまざまなデータを読み込んで、ドラゴンを召喚することができるというのも、本作の魅力。呼び出したドラゴンは育成することはできないが、かなりの戦闘力を持っており、手軽に対戦が楽しめる。レアなドラゴンが出ることも？

戦闘にはハマる。メモリーカードでの召喚は、気軽に対戦できていい。

育成面がちょっとスタンダード過ぎるかも。もう一捻りあるとよかった。

深い戦術性を楽しみたい人に

やってみました　やればやるほど複雑味を感じさせる戦闘システムは面白い。三すくみの割に、単純なジャンケンゲームになっていないのは評価できる。最強のドラゴンを目指してエンドレスに楽しめるゲームだ。（長谷川）



PLAYSTATION

# SDガンダム GGENERATION

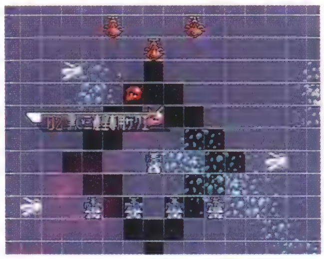
- ●バンダイ
- ●98年8月
- ●シミュレーション
- ●6800円
- ●CD-ROM
- ●マルチタップ、デュアルショック対応
- ●プレミアム映像Disk同梱
- ●メモリーカード12ブロック使用

## すべての『ガンダム』を愛する人に

### 人気シリーズが生まれ変わった

ファミコンで始まり、以降さまざまな機種で発売されている『SDガンダム』シリーズ。歴代のモビルスーツやモビルアーマーなどが、ユニットとして登場するウォーシミュレーションで、戦闘シーンは機体を自分で動かすアクションとなっている。…というのがこれまでのシリーズの特徴だったが、今回はシステムを大幅リニューアル! 特に、戦闘シーンがアクションでなくなったのがポイント。純粋なシミュレーションに変貌を遂げているわけだ。

またパイロットの声に声優を起用したり、原作のストーリーをそのまま再現できるモードを用意したりと、サービスも充実。対戦だけでなく、1人でプレイしても楽しめる作りに仕上がっているのだ。



➡マップの区切りもヘックスからスクウェアに変更されている

### 戦闘システムを一新

#### 頭脳をフル回転させて敵機を撃破せよ!!

今回の戦闘システムは、武器を選択して射程範囲内にいる敵ユニットを倒すというスタイルに変更された。武器の威力や消費エネルギーなどを考慮しつつ、効率よく敵を倒していけるかどうかが勝敗のカギを握っている。






⬆➡ユニットに名前つきのパイロットが乗っていると、戦闘画面でカットインと声つきのセリフが入る

⬆リーダー機が攻撃するとき、母艦となる戦艦の支援範囲内にいると、援護射撃を受けることができる

### オリジナルのパイロットも作れる

ゲーム中には、「志願兵」という種類のパイロットが登場。この中から1人選んで名前をつければ、オリジナルパイロットとして有名キャラクターと共に戦わせることができる。




➡プレイヤーの分身として、『ガンダム』世界に送り込める

### 敵の機密を奪い取れる「ユニット捕獲システム」

今回は敵味方共に、戦艦+数機のユニットで1部隊を編成する。戦艦を破壊すると、その指揮下にあるユニットは戦闘不能状態となり、自軍の戦艦に収用、捕獲することができる。これが「ユニット捕獲システム」だ。捕獲したユニットは、自軍ユニットとして出撃させることや、その機体を基に新型機を開発することが可能となっている。




➡モビルスーツなどを捕獲したいときは、戦艦を優先して倒せ!




⬅帰る艦を失ったモビルスーツは戦闘を放棄。無条件で回収できる

### 連邦以外の軍を使いたい人は対戦モードをどうぞ

1人用のシチュエーションモードは原作のストーリーを再現しているため、連邦軍でプレイすることが多い。ジオンなどの敵軍を指揮したいという人は、対戦モードがオススメ。最大4人でプレイすることも可能だ。




⬅このモードでは、開始時の資金や技術レベルなどが設定できる

アクションが苦手な人も楽しめる。マイナーな機体まで網羅されている。

ゲームスタート前に設定することが多く、面倒臭く思えてしまう。

『ガンダム』全シリーズに精通したマニア向き

やってみました

弱い機体で戦艦を落とすという醍醐味はなくなってしまったが、戦術性が高くなっているので、シミュレーションとしての手ごたえは増した感じ。プレイ感覚は、『スーパーロボット大戦』に似ている。(加藤)




PLAYSTATION

# トラップガンナー

注目

●アトラス
●98年8月6日
●トラップアクション
●5800円
●CD-ROM
●デュアルショック対応（振動のみ）

## 狙い通り罠にハメる、この快感!

### だましだまされトラップ地獄

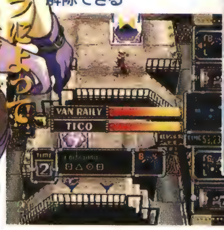
迷路のような立体マップを舞台に繰り広げるトラップ合戦。さらに、銃撃戦の要素までも詰め込んだ今までにないタイプのアクションが登場する。本作ほど、勝ったときの嬉しさ、負けたときの悔しさが突き抜けているものはないだろう。トラップを駆使して相手と競い合うといっても、面倒な手順や複雑な戦略のイメージとは違う。遊びやすいゲーム性なのに、それでいてトラップが成功したときの爽快感を十分に満喫させてくれるのだ。敵を倒し、ミッションをクリアしていくストーリーモードも用意されているが、対戦にこそこのゲームの真価がある。よーく注意していればトラップに引っかかることも少ないのだが、少し気を抜いたらアウト。ヤバイと思った瞬間に大爆発したりして、思わず仕掛けた方は「よっしゃ!」、食らった方は「うっわ〜、マジかよ!」という具合に、いつの間にやら白熱しっぱなしだ。

## How to Battle
### トラップと直接攻撃で過激にハメろ!!

相手が通りそうな場所にトラップを仕掛け、ダメージを多く与えれば勝利。そして相手のトラップを解除することも可能、というのが大まかなルールだ。トラップ以外に銃撃や打撃でもダメージを与えることができ、適度な戦略性とアクション性の両方が楽しめるのだ。



キャラによって性能も違うぞ




⬇制限時間内に特定のコマンドを入力すれば解除できる




⬆トラップあり、銃撃ありの爽快感がウリだ

## 豪快かつ華麗なトラップコンボを狙え!!

複数のトラップを組み合わせれば、連鎖的に大ダメージを与えることが可能。しかも、決まれば大ダメージだし、何より美しい！　ほんの一例を紹介するので、あとは自分なりに応用して最強のコンボを編み出そう。

### 反重力パネル+落とし穴+地雷

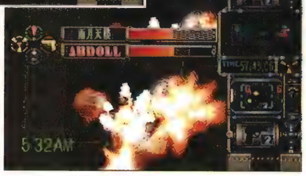
ダメージ量は少ないが見た目がかっこよく、決まると嬉しい中級コンボ。これをマスターする頃、コンボの面白さが分かってくる。



➡まずは相手の跳ねる位置を予想して下準備



⬅跳ねた先には落とし穴が待ち受け、相手はもがきっぱなしで何もできない。ニヤリ



➡身動きの取れない相手を容赦なく殴り飛ばし、最後は地雷が大爆発!

### スイッチ爆弾+爆薬

シンプルながら大ダメージ確実で、相手には非常に脅威となるコンボ。一発で勝負を決めたい人にぴったりだ。




➡スイッチ爆弾の周囲にありったけの爆薬を……




⬆直撃すればこのダメージ! まさに爆炎地獄

## トラップは全部で6種類

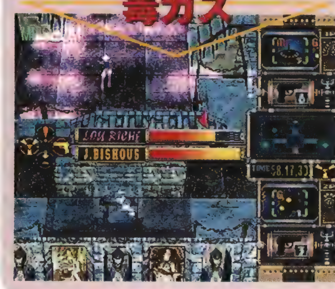
登場するトラップは、スイッチ爆弾、地雷、爆薬、毒ガス、落とし穴、反重力装置の全6種類。当然、それぞれ性能が大きく異なるわけで、状況に応じて上手に使い分けることが基本中の基本になる。

### 爆破系




➡ダメージ量が大きいため、どれも非常に重宝する

### 毒ガス




⬅効果範囲が非常に広く、スピードダウンのおまけ付き

一度やり始めると勝つまで止められないほど燃える。対戦が断然面白い！

画面がこまごましていて少々見づらい。慣れてくると勝負がつきにくい。

トラップに惹かれるいたずら好きな人に

やってみました　負けてこんなに悔しいゲームは久し振り。派手ではないが、プレイするほど燃えさせてくれる。深く考えなくても遊べるところが嬉しいし、コンボなどの底が深い要素があって長く楽しめそうだ。（井上淳一）



PLAYSTATION

# クレイマン・クレイマン2 ～スカルモンキーのぎゃくしゅう～

●リバーヒルソフト
●98年8月13日
●クレイアニメーションアクション
●CD-ROM
●アナログコントローラ対応
●メモリーカード1ブロック使用

# 今度のクレイマンは指先で勝負！

## ムービー目指してじっくりクリア！

クレイアニメを用いて話題を呼んだアドベンチャー『クレイマン・クレイマン』に続編が登場。ところが今作は、なんと2D型の横スクロールアクションに様変わり。前作同様に粘土で作られたフィールドを、クレイマンを操作して駆け回れる！　ただしフィールドのあちこちには罠があり、油断ならない。トゲの罠や炎が吹き出す罠など、突然飛び出すトラップも多く、慎重に進んでいかねばならないのだ。ステージの幕間には前作同様のクレイアニメが挿入、独特のギャグで楽しませてくれる。アクションのテンポはややスローだが、ステージクリア後のご褒美を目指し、じっくりステージを攻略していくわけなのだ。

## 今度は何と2Dアクション 猿を倒してひた走れ！

今回の舞台は、スカルモンキーと呼ばれる猿たちが住む惑星IDZNAK。彼らを支配する悪の帝王クロッグを倒すのが目的だ！　用意されたステージは17。先に進むほどに厄介な罠も多い。華麗にクレイマンを操ろう！





➡スカルモンキーたちの王になりすましたクロッグ。はたして彼のところまでたどり着けるか!?

## 行く手を阻む猿どもを、数々のアクションで撃退していくのだ!!

ゲームは、スタンダードな2Dアクション。ジャンプしてからの踏みつけ攻撃で、スカルモンキーたちを倒していくのだ。ただし道中には厄介な仕掛けや難敵が待ちかまえている。これに対抗するために、途中で手に入るアイテムをうまく活用していくことになる。

### クレイマン'Sアクション① 基本は"踏みつけ"！



➡敵を見つけたら、狙いを定めてぴよーんとジャーンプ！



⬅うまく乗れれば踏み潰せる。たいていの敵に有効な攻撃だ

### クレイマン'Sアクション② トラップに注意！



⬆ステージには巧妙な仕掛けがたくさん。うまくくぐり抜けるのだ

### クレイマン'Sアクション③ アイテムを活用！




➡透明な身体に分身する、幽体離脱のような技。攻撃を受けても本体は安全




⬅緑色の光球を一直線に発射して敵を倒す武器。弾数に注意しよう

### CHECK IT! ルートの分岐を探せ！

基本的にステージは一本道だが、複数のゴールが存在する面もある。これによって、次のシーンが分岐するのだ！　また特殊なアイテムを集めると、不思議な場所へ行くことも……？



⬇いつもより難しいステージが登場!?　全ステージを発見しよう



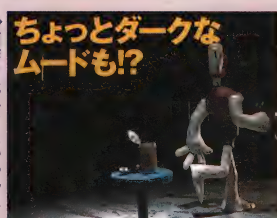
⬆丸い玉がステージのゴール。赤い玉に飛び込むと……

## 前作譲りのクレイアニメも健在です






⬅⬆主人公クレイマンの無邪気さもそのまま。つい笑わせられてしまう




➡前作と比べると、ややシニカルなノリが強くて、ちょっとニヤリ

粘土による手作り感覚が暖かな映像美を生み出すクレイアニメ。前作最大の特徴であった、このクレイアニメはもちろん健在だ。オープニングを始めとして、ステージ間のデモムービーなどで、クレイマンたちのおどけた様子をたっぷり堪能できるぞ。

愉快なクレイアニメがポイントごとに挿入され、やる気をかき立てる

ダメージ制ではなく1発で死ぬシステムなのに、トラップが意地悪で辛い

シビアなアクションにあえて挑みたい人に

やってみました　全体的なノリがやや暗めなムードで、前作のイメージが好きならギャップがあるかも。ゲームも結構難しく、ギャグのシニカル度も強い。その意味でも敷居が高いゲームといえる。(城戸)




PLAYSTATION

# パチスロ完全攻略
## ～ユニバーサル公式ガイドVOL.3～

●日本シスコン
●98年8月6日
●パチスロ実機シミュレーション
●6800円
●CD-ROM

# これぞ最高峰の必勝アイテム!

### あのサンダーVを早くも収録

低迷期のパチンコをしり目に、パチスロは新機種ラッシュで客足も伸び続ける一途。とくにユニバーサル系の機種は、初心者から玄人まで隔てなく遊べるゲーム性が人気を集めている。

そのユニバーサル公式第3弾となる今作では、人気ナンバーワンのサンダーVを始め、最新4機種を収録。攻略機能のほうもますますグレードアップされ、ファンには必須の内容となっている。とくに、今回の目玉は設定判別打法のモードが追加されたこと。リプレイハズシと同様、勝率を上げるには欠かせない攻略法で、このためにソフトを買っても絶対損はしないだろう。



➡最新機種のサンダーV。写真ではちょっと分かりにくいが、バックライトのフラッシュも完璧に再現されている

### 高設定台をGet！
#### ＜設定判別打法モード＞

台の設定は、とある手順で打つことによって判別することができる。それがこの設定判別打法だ。勝率を上げるためには、ぜひ覚えておきたい攻略法だ。



⬆メッセージに従い、実際にプレイしながら学んでいく



⬆手順は複雑だが、これを知っていると実戦で役に立つぞ

### 獲得枚数を増やせ
#### ＜リプレイハズシモード＞

定番の攻略法として、すっかり定着したリプレイハズシ。このソフトでは、どういう状況で、どの絵柄をストップさせるのかをメッセージで教えてくれる。



⬆初級、中級、上級があり、初級ではこのようにメッセージがでる



⬆小役をしっかり揃えていけば、ビッグ中の獲得枚数がアップ!

### ホールマスターモードで店舗研究をしよう

このモードでは架空のホール店主となって、台の設定などを行う。店が儲けるにはどのような設定を行うのか？という研究ができるのだ。


⬆これで店側の心理が分かるようになる



⬇１日のデータ。常連ホールをイメージしてみては？

### 人気絶頂の4機種を完璧に再現！

最高峰と言えるくらい、このソフトの再現度は高い。今回収録されている４機種も完璧な出来栄えで、サウンドやグラフィックは実機同様の感覚を伝えてくれる。

#### ねずみのお次はアンコウで　ライトアランプ



➡大人気機種ゲッターマウスの後継機で、ギャンブル性がより追求されている。連チャンの醍醐味を味わいたいならこれで決まり

#### バックライトが光る!　サンダーV


➡フラグの成立を音と光で知らせる、斬新なシステムが話題を読んだ。今、ホールで一番人気を得ているのがこの台だ

#### リプレイハズシが効果大!　レッツ


⬆クランキーコンドルのゲーム性を引き継ぎ、ビッグ５００枚なんてことも。ビッグ中の小役ゲームで設定判別ができる楽しいゲーム性だ

#### あのBGMが蘇った　Mr.Do


➡82年にアーケードで発売された『Mr.Do』のキャラクターをモチーフに。音楽は当時のままで、オールドゲーマーは惹かれるかも

#### パチスロゲーム専用コントローラー「スロコン」に完全対応

実機同様のレバー、ベットボタンを採用。操作系統を切り替えることで、既存のパチスロゲームにはほぼ完全対応



●パチスロゲーム専用コントローラ「スロコン」
●対応機種 :プレイステーション
●サイズ:W28×D15×H80mm
●発売日:8月6日(木)
●価格　:6,800円(税抜)

とにかく再現度が素晴らしい。攻略機能も実用性が高いものばかり。

台のズームアップ機能がほしかった。

初心者から上級者まで、すべての打ち手に

**やってみました** 台の再現度に関しては、他と比べ物にならないほど完璧なデキ。ソフトの命である攻略機能も使い勝手がよく、即実戦に対応できる内容だ。パチスロをやるなら、ぜひ持っていたい１本。(やす)



PLAYSTATION

# ガンバァール

注目

●ナムコ
●バラエティガンシューティング
●プレイステーション
●8月6日
●5800円

# 撃ちまくる爽快感に酔いしれろ

## 思考性と破壊の興奮がバツグン

本作はガンコンを使ったシューティング『ガンバレット』をベースにした作品だ。しかし、続編ではなく、新作のミニゲームが満載のオリジナルソフトだ。

基本的なシステムは前作と同様、各ゲームに設定された目標をクリアしていくだけ。例えば、1発の弾でトスされたコインを撃ち抜いたり、落ちてくる車を連射して破壊するなど、内容も手に汗握るものばかり。また、目標に達しなかったり、規定ターゲット以外を撃つと1ミス扱いになるので、手強いながらもハマリやすい1本と言える。

対戦モード、パーティモードも充実！




⬆トーナメントモードでは揚げ足の取り合いもかなりアツイ




⬆対戦に勝つことで自分の土地を広げていく陣取りゲームだ

## これはハマル やりがいのあるゲームを満載！ キャッスル・オブ・ガンバァール

前作のアーケード版移植モード。今作では難易度設定や進み方こそ一緒だが、全ステージとも新たに作られたものばかり。さらに、随所に楽しげな趣向が凝らされており、プレイヤーの遊び心をそそる。




⬆ゲーム難易度は4種類。自分のテクに合わせて選択が可能だ

用意されているステージはすべてオリジナル




➡登場するのはすべてオリジナルゲーム。遊び心満点でハマることうけあいだ

## これはハマル 新感覚のプレイ感に大興奮！ テーマパーク

今作の目玉はアドベンチャー感覚で攻略する「テーマパーク」モードだ。これは遊園地で行方不明になったお姫様を捜すのが目的で、4種類のアトラクションでゲームを攻略しながら、手がかりを見つけるというもの。思わず熱中してしまうモードだ。






⬆アトラクションは的を撃ちながらゴールを目指して行く




➡的を外したり特定の場所に着くと普通の形式でゲームが開始するぞ

お姫様の手がかりを探せ




➡一定以上の得点を稼げれば、お姫様の情報がゲットできるのだ







⬆ハートがなくなるまでいつまでも楽しめる耐久モードもある



Dr.ドン＆ダンが大活躍

**必読！応募のきまり**

本作を購入もしくは店頭デモ機で好きなステージをプレイし、下2桁の得点を店頭の応募ハガキに記入して送るだけだ。問い合わせは03(3756)7651ナムコ広告宣伝部まで！

**●プレゼントされる景品**

A賞
ソニー製DVDプレイヤーDVP-30　5名
B賞
パイオニア製CDプレイヤーLOOPMASTER　45名
C賞
特製CDクリーナー　100名



⬆NAMCOのロゴが燦然と輝く、A賞のDVDプレイヤーだ

**総勢150名に豪華景品が当たる『ナンバール』大会開催のお知らせ**

本作の発売を記念して、豪華景品が当たるイベントが開催される。これは各雑誌編集者対抗のゲーム大会で当選番号を決めるもの。もちろんじゅげむもガンバってくるぞ！



ターゲットを撃つだけでなく、かなり思考性や集中力が必要で楽しい。

ちょっと難易度の高いステージが多く、初めての人には難しいかも？

大勢で遊べる爽快感あるゲームが欲しい人に

やってみました

前作に比べてパズル要素や思考性など、すべてがパワーアップしていてやり応えがあった。大勢で楽しめるパーティモードも充実しているので、家族や友達同士でワイワイと遊ぶのに最適だ。(小林)

Jコード076848

# BLACK/MATRIX

開発版

シミュレーションRPG／NECインターチャネル

SS　8月27日　6800円

やってみました　主人公が奴隷で、かわいい女性に仕えているという設定にはドキドキさせられてもらった。ただ、その後の展開にあまりご主人が絡んでこないのは残念。ゲームシステムは、『タクティクス オウガ』っぽい。（加藤）

## 白き翼を真紅に染めて、虐待されしものたちの反逆劇が幕を開ける!!

**■もっと僕を責めてとは言わないが**

主人公が奴隷、ご主人様に仕えているという衝撃的な設定のシミュレーションRPG。舞台となるのは、現実とは善悪の概念が逆転しているファンタジー世界。ゲーム中では悪魔の末裔「黒き羽」の一族が世界を支配しており、神の末裔「白き羽」のものたちは虐げられている立場にある。主人公は、白き羽を持った少年。黒き羽の少女に仕えていたが、やがて彼女は少年に対して愛情を抱くことに。だがそれがバレた彼女は拘束されてしまう。そして少年も逮捕され、処刑を待つ身に……。というところから物語は始まる。

**■死体からエキスを抽出!?**

戦闘は、マップ内に配置された主人公や仲間たちのユニットを動かして、敵を倒していくタイプ。ユニットごとに攻撃力や移動力が異なるので、それを考慮に入れたうえで戦術を立てる必要がある。なお、魔法を使うときに消費する「ブラッディポイント」は、敵を白骨化させると溜まるようになっている。世界観同様、ここらへんのシステムも背徳の香りでいっぱいだ。

旧約聖書をモチーフにした世界観とちょっと残酷なシステムが、独特の薄暗さを醸し出している。

敵味方共にユニットを追い越して移動できないので、狭い場所に密集すると身動きが取れない。

**『セブン』みたいなテーマが好きな人ならOK**




➡設定やキャラクター名は、旧約聖書の影響を受けている

●CD-ROM●初回受注分のみ生産

### 血の力で魔法が発動する!



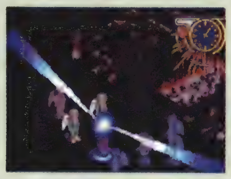
**まずは敵を倒せ!**

敵の体力がなくなると、そいつは倒れて動かなくなる。この状態でもう1回攻撃すると、とどめを刺したことになり、白骨と化してしまう。



**ポイントを溜めよう**

敵を白骨化させると、魔法を使うときに必要な「ブラッディポイント」が溜まり、出撃前の準備画面で各ユニットに振り分けることができる。



**血の力が触媒に**

戦闘で、ブラッディポイントを消費して魔法を使用することができる。なお戦闘中に溜まったブラッディポイントは、そのマップでは使用できない。



➡序盤のリハビリではミニゲームを用意



➡レベルアップは戦闘準備画面で可能

Jコード093807

# プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション

開発版

スポーツ／セガ・エンタープライゼス

SS　8月6日　5800円

やってみました　データを重んじた作りなので、好きな選手になりきって投打の醍醐味を楽しめるのが嬉しい。ただし、打撃のタイミングが難しいので、最初はホームラン競争で腕馴らしをしてから試合に臨むことをオススメします。（渡辺）

## 最新データ完全収録!キミのひいきのチームで優勝を目指そう

サターンの定番野球ゲームが、最新データを追加して登場だ。今作ではルーキーたちの活躍はもちろん、全選手のコンディションを完全に網羅。ペナントレースも折り返しに突入し、これからが本番という優勝を賭けた微妙な時期のデータだけに、野球好きにはたまらない1本だ。ゲームシステムは完成度の高い前作譲りで、シンカーやスクリュー、ナックルなど、選手の個性を生かした投球ができ、バッティングも同様。そのため選手にたっぷりと感情移入しながら、投打の妙を楽しめるのだ。また、好きな選手を操って試合に参加する、なりきりモードはよりスムーズに遊べるようになった。自分の出番以外はショートカットされ、テンポよく試合が運ぶので、手軽に何度もチャレンジできるのだ。

サクサク試合が進むなりきりモードで、何度でも遊べる。

コンピューターが強すぎ。打撃のタイミングが取りづらい。

**野球はデータ重視!という人にはピッタリ**



⬆なりきりモード時の簡易画面では、試合があっという間に進むのでスポーツニュースを見ている感じだ




⬆期待のルーキー、巨人の高橋ももちろん登場。三振すると悔しがる様子もプロらしくなってきた？

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】

## 『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』コンプリートガイド

●アスペクト●1400円（税別）

### 1年戦争の歴史をキミの手で塗り替えろ!

20周年を迎える今でもなお、多大な影響力を持つ名作アニメ『機動戦士ガンダム』。その舞台となった1年戦争を体験できる『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』の攻略ガイドがこれだ。原作をなぞるのもいいけど、「やっぱりネオ・ジオンだぜ!」という人もこの1冊があればすべてOK。また本書は、宇宙世紀年表や用語解説の他、1年戦争の背景なども掲載しており、複雑な作品世界を理解する参考書としても役に立つだろう。




➡ティターンズやネオ・ジオンなど、第3勢力での攻略もしっかりカバーしているのが嬉しい

五劫（ごこう）のすり切れ　ハードの小型化に反比例してパッドは大きくなっていくみたい…。ドリームキャストの感想。（よーこ）

Jコード075302

# スレイヤーズろいやる2

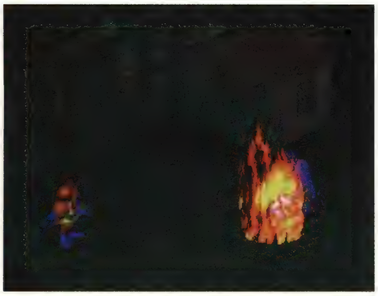
開発版 ロールプレイング／角川書店/ESP

SS 8月 27日 6800円

## 原作のはちゃめちゃぶりは、ゲームでもバッチリ健在！

アニメでお馴染みの『スレイヤーズ』が、またまた登場。リナとその仲間たちを操って、盗まれたアミュレットの謎を解いていくのだ。前作同様、物語はアドベンチャーパートとタクティカルバトルの戦闘パートで進んでいく。『2』では戦闘マップに高低差がついたため、深みを増した戦略性も魅力の1つだ。原作そのままのノリのいい会話や、ハイテンションのストーリー展開など、原作ファンは必見の内容だ。

**テレビアニメ版を欠かさず楽しんだ人にお薦め**



➡戦闘シーンの派手な魔法は、敵どころか味方、マップ上の山まで破壊可能

●CD-ROM

Jコード091626

# カプコンジェネレーション ～第1集 撃墜王の時代～

開発版 バラエティ／カプコン

SS 8月 27日 5800円

やってみました さすがに古いゲームだが、その面白さはいまだ健在。シンプルなだけに得点稼ぎが熱く、装飾の多い今のシューティングよりよほど熱中する。シューティング好きなら、絶対好きになれる名作集だ。（ヤス）

## シューティングの魅力は、やっぱりハイスコアへの飽くなき挑戦だ

アーケードの名作シューティング『1942（84年）』『1943（87年）』『1943改（88年）』をワンセットにして復刻。3作ともオーソドックスな縦スクロールタイプで、派手な演出もなくゲームはとてもシンプル。当時のゲームと言えば、第一にくるのが得点稼ぎ。特にこのシリーズはその代表例で、クリアよりも、まず目指すのはハイスコアへの挑戦。隠しフューチャーに加え、全滅できそうでできない絶妙なゲームバランスなど、シューターの心を熱く燃えさせてくれる逸品だ。移植度のほうは文句なく、プレイした限りでは当時の感覚そのまま。完成度の高いシューティングなので、懐かしさだけでなく、純粋に面白い作品だ。

適度に難しく、ゲームに熱中できる。3作とも遊び応え十分で、とってもお得。

魅力的なタイトルとは言え、3作じゃ少ない。できればアレンジバージョンも欲しかった。

**撃つ楽しさを味わいたいシューティングファンへ**



⬆面が進むにつれて、いろんな編隊が出てくる。ここはループを使ってすり抜けよう（写真は『1942』の画面です）




⬆撃墜率100%達成。この他、弥七など、隠しボーナスがたくさんある（写真は『1943』の画面です）

●CD-ROM＊画面は開発中のものです

【こんな遊びはいかが？】

# CAPCOMアクションカードゲーム『ヴァンパイアセイバー』Vol. 1

●ヤマグチ●スターターパック1300円・ブースターパック330円（共に税抜）

## カプコンの人気格闘が、カードゲームになった！

最近人気のトレーディングカードゲームに『ヴァンパイアセイヴァー』が登場だ。カードゲームというと、何となく難しそうな感じを受けるかもしれないけど、これは簡単。何といってもパンチ、キック、必殺技というゲームのシステムをそのまま基本ルールに採用しているので、格ゲー好きならすぐに理解できるはず。上達すればカードを複合して、チェーンコンボなどのテクニックもビシバシ決められるようになり、高度な戦略をじっくり楽しめる。また、イラストも多くが書き下ろしなので、キャラに思い入れのある人なら買って損はないゾ！



➡今回発売されるのはモリガンやリリスなどの8人。今後は残りのキャラがどしどし登場する予定だ

【おさら通信】

# 『センチメンタルジャーニー』オリジナルサウンドドラマ1

●バンダイ・ミュージックエンタテインメント●2857円（税抜）

## 12の都市に秘められたせつなさの扉が開かれる

発売前の異様な盛り上がりが話題になった、恋愛シミュレーション『センチメンタルジャーニー』。ゲームの発売に先駆けて同タイトルの深夜アニメが放送されたが、そのサウンドドラマが早くも登場だ。前半6話分の名場面をテーマ曲と合わせて収録。番組を見逃した人はもちろん、録画を毎回欠かさなかったマニアも、男心をギュッとつかんで離さないシナリオに悶絶すること間違いなし。このCDを聞かないと、女の子たちのせつなさが大爆発するかも！？

➡ドラマだけでなく、オープニングとエンディング曲も収録して、お買い得度満点だ




Jコード092126

# 魔法使いになる方法

開発版 ロールプレイング／テイジイエル

SS 8月 予定 5800円

## 新しい魔法を作るたびに達成感がジワジワと……

ウィンドウズで発売中のアクションRPGをサターンに移植。プレイヤーはフィールド上で敵を倒しながら材料を集め、75種類もの魔法を作成していく。戦闘は1ボタンを使って攻撃するシンプルなもので、シナリオ自体も淡々と進行する。あくまで魔法の作成を楽しむ、作業的な感覚の強い内容だ。その分、調合方法は多彩で、レシピどおりでもよし、自分好みにアレンジしてもよし、適当でもよしと、非常に自由度が高い。

**コレクションの完成に喜びを感じる人ならば**

➡作成した魔法ごとにいろんな演出が施されていて、探求心をくすぐる




●CD-ROM



五劫のすり切れ　6月号の「じゅげむの1本」を見て『パワプロ』がとても欲しくなりました。今まで阪神のデータがいい年に買おうと思ったのですがいつになるかわからないのでもう買います。（ケータロー）

Jコード 093271

# ガーディアンフォース

開発版 オールレンジ・トップビュー・シューティング／サクセス

SS 8月 6日 5800円

## なにしろ戦車だ！　砲塔回してすべての敵を破壊しつくせ

**テクニカルなシューティングを楽しみたい人へ**

戦車の特性を活かした、トップビューのシューティング。砲塔を360度回転できる戦車を操り、全8ステージを攻略するのだ。ステージによりスクロールする方向が変わるので、砲塔を動かすテクニックが攻略のポイント。また、最大10段階までパワーアップしていくショットには、拡散ショット、炸裂弾など全部で5つの種類がある。取り続けると得点が跳ね上がるボーナスアイテムもあるので、得点稼ぎも熱い1本だ。



➡1人プレイはもちろん、友達との協力プレイも楽しめる

●CD-ROM●2P可

Jコード070084

# アストラスーパースターズ

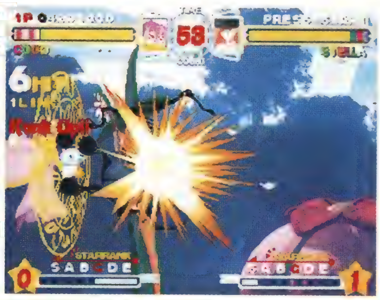
開発版 対戦アクション／サンソフト

SS 8月 6日 5800円

## ガード崩しの要素により、攻撃が最大の防御となる！

**豪快な連続コンボを手軽に楽しみたい人に**

サンタクロースや魔女といった個性的なキャラクターが派手なバトルを繰り広げる対戦格闘。方向キーを使う技がなく、弱・中・強の攻撃をタイミングよくつなげるだけで連続技を繰り出せる取っ付きやすさが魅力だ。また、ガードばかりしていると、その状態が強制的に解除され、一定時間行動不能になってしまう。待ちや逃げなどの消極的な戦法ができないので、怒涛の連続技をガンガン決めあう爽快な戦いを楽しめる。



➡連続技のガード中でも、ボタン連打で攻撃を割り込ませることができる

●CD-ROM

Jコード069981

# ルパン三世—ピラミッドの賢者—

開発版 アクション／アスミックエース・エンタテインメント

SS 8月 6日 5800円

## ポリゴンのルパン三世が、走って跳ねて敵をドつく！

**三連コンボを入れるルパンを見たい人なら**

マンガやアニメでおなじみの『ルパン三世』を題材にした、アクション&アドベンチャー。プレイヤーはルパン三世を操作して、ピラミッド内を探索。謎を解きつつ下の階層へと進んで行く。空中を泳いでジャンプ距離を伸ばすなど、コミカルなアクションも用意されているので、さながらアニメのルパンを動かしているような気分が楽しめる。ただ敵を連続攻撃で倒す姿を見ると、原作ファンは違和感を覚えてしまうかも。



➡多彩なアクションを使いこなして、数々の仕掛けをクリアしていこう

●CD-ROM

Jコード063177

# 海辺（ビーチ）でリーチ！

開発版 美少女麻雀アドベンチャー／毎日コミュニケーションズ

SS 8月 20日 5800円

## あの子が笑ってくれるなら僕は喜んで放銃しよう!?

**恋と麻雀の駆け引きがウマい人向け**

海辺の民宿で出会った3人の女の子たちと恋を育んでいく、アドベンチャー仕立ての麻雀ソフト。女の子の好感度はイベントで上げる他、麻雀の打ち方でも変化してくる。好きな子からアガるのを控え、逆にその子に振り込む必要があるというわけだ。ただ、麻雀勝負でビリになるとゲームオーバー。しかも、誰かがハコ下になると対局が終了してしまうので、振り込みつつも勝つという実力が求められてくる。



➡麻雀はオーソドックスな四人打ち。イカサマはないので、実力がすべてだ

●CD-ROM

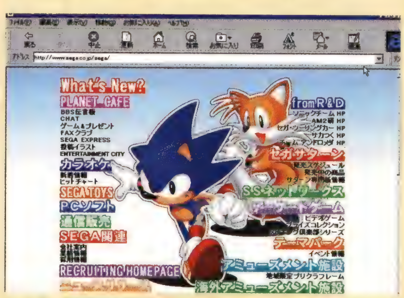
【おもしろホームページ】

# URL セガ・エンタープライゼス　ホームページ

http://www.sega.co.jp/sega/

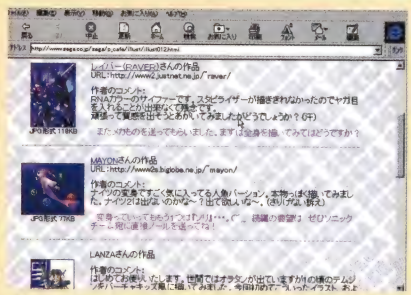
## 情報満載のサイトは、全部見るだけでも大変！

サターンに続く次世代機ドリームキャストの発売が決まり、今後ますます目が離せなくなったセガのホームページ。日本のゲーム業界を代表する会社の1つだけに、そのコンテンツは1日で周りきれないほど充実しているのだ。新作ゲームやサタコレの発売スケジュール、ドリームキャストの新情報を随時更新。その上、ドリームキャストの発表会で公開された、デモンストレーションムービーをダウンロードできてしまうという、至れり尽くせりの内容だ。



⬆さすがにセガのページとあって、メニューだけでもボリューム満点。ネット初心者は迷わないように注意





⬆ゲームキャラクターのイラストギャラリーも魅力の1つだ。アドレス付きのものもあるので要チェック！

## ネットの特長を生かした、人々の熱い交流もウリ

今だとどうしてもドリームキャストの情報に目がいってしまうが、じっくり他のコーナーも覗いてみよう。伝言板やイラストギャラリーなど交流の場の充実ぶりは業界随一だし、ミニゲームを攻略することで、プレゼントが貰えるコーナーがあるなどサービス満点。まさにインターネットの一大テーマパークといったところだ。情報を仕入れるだけのつもりが、いつの間にか時間を忘れてハマってしまう。そんな電脳広場にキミも今すぐアクセスしてみよう！



シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
格闘
シューティング
スポーツ
レース
パズル
ボード&テーブル
ギャンブル
バラエティ

五劫のすり切れ 『クロス探偵物語』の体験版をするたびに子供が泣いて強制終了。まさにチョークロース（苦労し）ました。う〜ん寒いかな？（北　哲也）

Jコード090581

# ザ・ドラッグストア ～マツモトキヨシでお買いもの！～

開発版

経営シミュレーション／ヒューマン

PS 8月6日 5800円

やってみました ショップの売り上げを伸ばすだけではなく、ライバル店と客を奪い合うのが目的となるので、つい熱中してしまう。シナリオの数も多く、長く遊べるのもGOOD。基本的には前作同様の作風なので、未経験者にオススメだ。（城戸）

## 薬売るのも経営センス次第 シビアな売り上げ競争に見事勝ち抜けるか!?

**■今度はくすり屋さんが舞台だ。**

ヒューマン経営シミュレーションシリーズの最新作となるのがこのゲーム。なんと今度はドラッグストアを経営するのが目的となる。新要素としてオリジナル商品の開発などのイベントが増えたが、ゲームの大まかな流れはシリーズ作とほぼ同様。従業員を雇い、商品を仕入れながらライバル店に競り勝っていくのだ。売り上げを伸ばすには、お客のニーズにあった商品を揃えたり、店内のレイアウトを細かく調整したりと課題は山積み。手間をかけてお店の評判を上げていくという、この地道な作業が何とも楽しい。店のグレードが上がれば目に見えて客足も増えるので、それまでの努力が着実に報われていくのだ。

**■グローバルな経営も楽しめる**

また、町の発展を見越した店舗の展開や、ライバル店から客を奪うため新規に出店するなどといった、マクロな局面での戦略も重要になってくる。1ショップの経営だけでなく、チェーン店経営者としての視点で駆け引きが楽しめるのも、本作の面白さの1つであり、魅力となっている。

基本ルールに変化はなく、取っつきやすい。初心者に優しいオートモードが追加され、敷居も低い。

プレイの流れからノリまで今までのシリーズ作とほぼ同様なので、新鮮味には欠ける面も。

**自分の中の経営センスを試してみたい人に！**

●CD-ROM



➡商品を買いに群がるお客！ これぞ経営者の喜びだ

### 経営には繊細なセンスが必要！



**開店する場所を決定**

まずはお店の場所を決める。もちろん人口密集地のほうが有利だが、それだけ地価が高くなるのがネックだ。ライバル店の場所にも要注意！



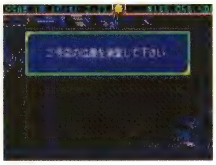
**レイアウトを決める**

商品の陳列や、棚の位置を決定していく。人気商品を買いやすいようにするだけでなく、客が歩きやすいように陳列棚を配置しなくてはならない。



**従業員を雇う**

ステータスを見ながら、店に配置する従業員を決める。本作では、アルバイトの女子高生が新商品開発のきっかけになったりもするのだ……!?



➡資金が増えればチェーン展開も可能だ



➡初心者もOKのオートモードが搭載！

Jコード090727

# ウキウキ釣り天国 ～川物語～

開発版

釣りシミュレーション／テイチク

PS 8月6日 5800円

やってみました 釣りに限らず、アウトドア全般に触れようというアイデアはユニーク。ただ、誰でも遊べるように作ったのだろうが、どれも浅い内容のため熱中できないのが残念なところだ。釣りゲームとしては初心者向けかも。（井上淳一）

## のんびり釣りをしながら 自然に溶け込んで、野外生活してみない？

**■アウトドアライフに挑戦**

魚の生態系や潮流など、数多くの要素を再現してきた、釣りシミュレーションの最新作。今回は、素朴な自然があふれる「飛神川」を舞台に川釣りに挑む。ステージクリア型のストーリーモードとフリーフィッシングモードが用意され、ストーリーモードでは変わった趣向が凝らされている。それは河口から源流へと目指して歩き、アウトドアの達人を目指すこと。野外生物の図鑑を完成させたり、野外料理を作ったりして経験値を上げていくのだ。やることは多いが、どの作業も単純な内容になっており、アウトドア初心者でも気軽に遊べる作りになっている。

**■多彩な釣りスタイルを楽しもう**

釣り自体においても複雑な知識や技術は必要ないが、多彩なスタイルで挑戦できる点が持ち味。ウキ釣りやルアー釣りを始め、テンカラ釣り、鮎の友釣りといった玄人好みのものが用意されている。その上、ウナギやテナガエビなど特殊な対象魚もいるのが面白い。本格的なテクニックよりも、いろんな魚を手軽に釣ることを楽しみたいゲームだ。

釣りの合間に野草採集などの息抜きができるので、セカセカした気分にならずプレイできる。

全体的にこじんまりした印象。川釣りなのにスズキやカレイが釣れると、妙な気分になる。

**お手軽に五目釣りをやってみたい人向け**

●CD-ROM
●デュアルショック対応



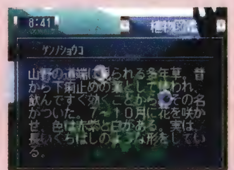
➡高画質な実写映像を取り込んだ風景に心がなごむ

### アウトドアライフに欠かせない3要素



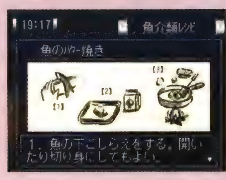
**フィッシング**

どのスタイルで何を釣っても構わず、非常に自由度が高い。選択するタックルさえ間違えなければ釣れやすいので、イライラすることもない。



**野外生物図鑑の完成**

魚、昆虫、動物、植物の4項目別に図鑑を用意。魚は釣ることで、その他は片っ端から野原を調べて発見すればページはどんどん埋まっていく。

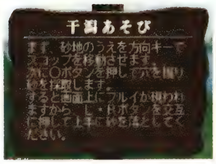


**野外食物の料理**

特定の魚介類や山菜、果実を発見すると、その材料を使った料理のレシピを見ることができる。1つの材料につき数種類の料理法があることも。



➡たまに発生するイベントが刺激的



➡エサにする昆虫は自分で捕獲する



五劫のすり切れ 妻は「安かったのよ」と言いつつ、賞味期限の近いポケモン食パンやポケモンチーズを買ってくるのが日課だ。グッズを当てたいくせに。（SAKANA）

# 鋼仁戦記

Jコード080381

開発版　シミュレーションRPG／トンキンハウス

PS　8月6日　5800円

**やってみました** 主人公と鋼仁が絡み合うストーリーは秀逸で、その世界にグイグイ引き込まれる。また戦闘時のクローズアップや移動など、ゲームを高速化する設定切り替えができるのも嬉しい。物語重視だけに、難易度はやや低め。（渡辺）

## 記憶喪失の少年が織りなす先の見えないストーリー展開から、もう目が離せない

### ■重厚なストーリーにのめり込め

戦国時代を彷彿とさせるオリエンタルな世界観を持つ、シミュレーションRPG。記憶をなくした主人公が自らの出生の秘密と、それに深く絡む鋼仁と呼ばれる人型兵器の謎を探るのが目的だ。クナガミと呼ばれる島国を仲間たちと旅をして、戦闘やイベントを重ねることで失われた記憶を取り戻していく。そのカギとなる鋼仁は、戦闘時には重要な戦力として活躍。物語が進んでいくごとに多彩なパーツをカスタム化して強化できるのだが、組み合わせは何と5億通り以上！　最強の機体作りに、つい熱中してしまうのだ。

### ■白熱のチームバトルが魅力

バトルシーンはターン制で、人と鋼仁合わせて6ユニットが参加できる。普段は圧倒的な攻撃力と装甲を持つ鋼仁だが、人が唱える魔法には弱い。その長所と短所を考えつつ、相手の部隊編成に応じた布陣を敷くのが重要だ。また相手の真正面から攻撃すると反撃されやすくなるので、常に敵の側面や裏から攻めるのもポイント。キャラクターの能力を生かした戦略性が求められるのだ。なお、そうして鍛えた部隊データを持ち寄れば、友達同士で対戦ができる。



➡監獄の島に幽閉されたイサマル。彼は自分がなぜこの島にいるのかさえ知らない

😊 主人公と鋼仁の謎が絡み合うストーリーは抜群。和風の世界観をベースにした作品は少ないだけに、新鮮な感覚でプレイできる。

😐 1回の攻撃が終わるごとに経験値が入るので、戦闘シーンに時間がかかる。戦闘時に操作できるキャラクターの数が6人と少なめ。

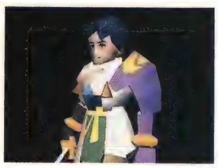
**オリエンタルな世界観が好きな人なら**

●CD-ROM



➡戦闘時には敵味方が入り乱れ、後ろに回り込まれやすくなるので行動には細心の注意が必要だ


⬆法術による攻撃は、鋼仁には効果抜群だ


⬆クローズアップ時は、人物の表情まで分かる


⬆島からの脱走時に、イサマルは初めて鋼仁と出会う


⬆主人公を取り巻く人物たちが、物語を一層盛り上げる

# Echo Night

Jコード090816

開発版　3Dリアルタイムアドベンチャー／フロム・ソフトウェア

PS　8月13日　5800円

**やってみました** 時空を駆け巡るストーリー展開が、いい雰囲気を出していて、とても好感触。提示される謎とヒントの量・タイミングが非常によいバランスなので、知らず知らずのうちにゲームの世界に引き込まれてしまう。（長谷川泰）

## 気分は時の旅人！重厚なシナリオがミステリアスな世界へと引き込む

### ■サイコサスペンスなストーリー

幾重にも重なる謎を時空を越えて究明していく、思考型のアドベンチャー。1937年のアメリカが舞台で、主人公の元に届いた父親からの封筒から物語が始まる。過去へと飛ばされた主人公が行き着いたのは、なんと1913年に突如、姿を消したはずの豪華客船の中だった。船が失踪した原因に加え、父親の過去も絡んできて、謎は深まる一方。そうなると、このミステリアスな世界から目が離せなくなってしまうのだ。

### ■リアリティを追求したシステム

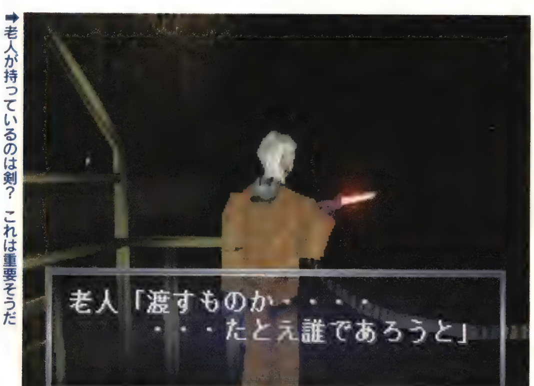
謎を解明し、現実の世界へ戻るという目的はあるものの、プレイヤーの行動は自由度が高い。リアルタイムで進行するので、時間によって周りの景色も変化する。時間限定のイベントが多く、謎解きにいくつかのバリエーションがあるのも特徴だ。そのため、ただただ恐ろしかったり、すごく頭を使ったりと、プレイヤーによって印象が変わってきそうだ。また、戦闘はあるが、あくまでイベントの1つ。キャラクターの成長やアクションの要素は一切なく、一定の条件を満たすと勝利となる。

😊 プレイヤーの自由度を考えた細かい配慮がうかがえ、シナリオに振り回されている感じがしない。

😐 画が綺麗なだけに、3D酔いしそう。振動はするのに、アナログ操作できないのが残念。

**重そうに見えるが、誰でも楽しめる親切設計**

●CD-ROM

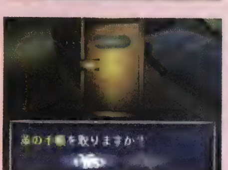


➡老人が持っているのは剣？　これは重要そうだ

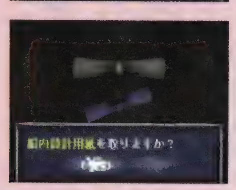
### ゲーム進行に必須のシステム



**姿勢制御**
×ボタンを押し続けると、自分の体勢を変えられる。そうすることによって、狭い通路を進んだり、低い位置にあるものを調べたりできる。

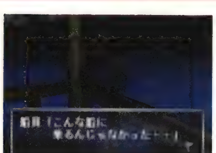



**革の手帳**
これが手に入れれば、今まで調べたことを人物別に自動記入できるようになる。これを見て初めて分かる事実もあるので、こまめに見るべきだ。




**船内設計用紙**
このアイテムを手に入れることで、船内での自分の位置をマップで確認できるようになる。船内の構造を素早く把握するためには要チェックだ。


➡霊のようなものが突如主人公を襲う！


➡霊体となった船員。彼と話すと……

Jコード094960

# JetMoto'98

開発版

アクションレース／SCEI

PS　8月6日　5800円

やってみました　トリック技でレースが有利になったり、ターボがゲージ制だったりと、やり込み度が増していた。コースの作りが前作以上に面白くなっているので、走る楽しさも増している。ただし、操作のゆったりした反応には残念。(小林)

## 海だろうと氷河だろうと、最速の自負する俺たちに走れない場所はないのさ！

**■動きのリアルさと滑らかさアップ**

97年8月に発売された『ジェットモト』が、ビジュアル面を大幅にパワーアップして帰ってきた。今作も前作と同様に、ホバーバイクをテーマにした3Dレースで、海だろうと陸だろうと問答無用でつっ走る。その独特の浮遊感覚は健在で、スムーズな走りが体験できるのだ。もちろん、アップダウンや左右へのロールが凄いコースを始め、フックを使った高速ターンなど、基本要素は前作を踏襲している。また、走行感覚はホバーレースにしては遅めだが、ドライバーの体重移動がしっかり表現されていたり、マシンの動きが滑らかだったりと、視覚的な演出は前作以上。そのリアルな動きがレースの臨場感を高めるポイントだ。

**■華麗なトリック技を競い合え**

今作ではレースの戦略性を増すため、いくつかの新要素が追加されている。その1つが、空中での華麗なトリック技だ。これはスノーボードでおなじみの要素だが、空中でスピンなどのアクションをして得点を競うもの。しかもそのポイントにより、路面抵抗が0になったり、ターボゲージが回復したりと、レースを有利に進めることが可能なのだ。



➡フックを使った高速ターンも健在。まるで空中ブランコのように爽快に回れるぞ

😊ドライバーの動きがリアル。マシンの挙動に合わせて体重移動するため、本当に自分が運転しているような気分にさせてくれる。

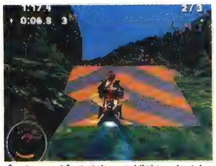
😑動きは滑らかだが、スピード感が少し乏しい。コースの見た目が綺麗になった反面、レイアウトがちょっと分かりづらい気がする。

**浮遊感のある豪快なレースを楽しみたい人に**

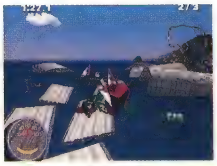
●CD-ROM



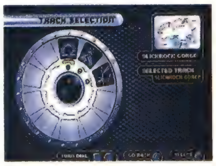
➡コースレイアウトの豪快さが特徴の1つ。突然足場がなくなってジャンプするなど、興奮度が高い



⬆ターボはゲージ制になり、走りの戦略性が増している



⬆トリック技を華麗にキメればいろいろな特典が得られる



⬆コースは全10種類だが、最初に選べるのは3種類だ



⬆それぞれ能力の違う、個性的なドライバーが登場！

Jコード089648

# G・T・A ～グランドセフトオート～

開発版

バイオレンスカーアクション／シスコンエンタテイメント

PS　8月27日　6800円

やってみました　車をぶつけながらのカーチェイスや人をハネたりなど、日常では絶対にできないことがこのゲームでは思う存分できる。また、警察から逃げ続けるとバリケードを張られるなど、フレキシブルな展開もリアルで楽しい。(小林)

## 指令のためなら情け無用。あらゆる手段を駆使して任務遂行に命をかけろ！

**■悪の限りを尽くせる新感覚ゲーム**

正義のヒーローになる勧善懲悪なソフトは数あれど、本作はそのまったく逆をいく、プレイステーション史上まれに見る作品だ。なぜならプレイヤーの目的は、大都会に巣食うギャングの手下となって、ボスの指令を忠実に遂行すること。そのためには手段を選ばず、道行く車を奪ったり人をハネたりと、やりたい放題の連続だ。他にも、車を降りてライフルやロケットランチャーなどの武器をぶっ放すなど、まさにバイオレンス映画のワンシーンが体験できる、自由度の高い作りが魅力的だ。

**■勧善懲悪ならぬ「勧悪懲善」!?**

プレイヤーに与えられる指令は、銀行襲撃用の逃走車の調達を始め、誘拐やら暗殺などヤバいものばかり。その上、指令を遂行中に人を轢いたり殺人を犯すなどして目立ってしまおうものなら、警察も出動してくる。お約束のパトカーとのカーチェイスはもちろん、場合によっては、橋を封鎖しての検問なども行われるため、派手に悪事を働くことは結果的に自分の首を絞めることになる。やはり「悪事はコッソリとやれ」!?

😊暴力的で残虐なノリが、新鮮な感覚。リアリティある世界で自由に暴れられるのもいい。

😑視点が見づらく、操作性が悪い。目的地までたどり着くのがかなり大変でストレスが溜まる。

**悪人となって残虐な振る舞いをやってみたい人に**

●CD-ROM



➡車から運転者を引きずり出し強奪。さあ、任務の開始だ！

**ボスの指令を遂行するまでの手順**



**まずは指令を受ける**

街の中央付近にある公衆電話に向かうと、ボスからの電話が。このとき、取った電話によって、ランダムにミッションが決まり、指令が下る。



**目的地へ急げ**

指令を受けたら、それぞれの目的地へ。途中、車をぶつけたり人をハネすぎると警官に追われることに。大胆かつ慎重に行動する必要があるのだ。

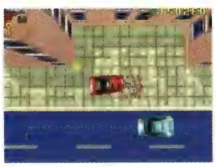


**とりあえず任務完了**

車を奪ったり暗殺をするなど、目的を果たしたら指示された場所へ移動する。そして警察の追跡を振り切り、逃げ切れれば1つの任務が完了する。



➡ときには警官との銃撃戦になることも



➡歩道などの箱を壊すとアイテムが出現

Jコード051641

# 銃夢～火星の記憶

開発版

アクションロールプレイング／バンプレスト

PS　8月27日　6800円

やってみました　街などのフィールド画面に、一般人にまぎれて敵がいるのがポイント。いきなり襲われることもあるので気が抜けなく、原作の持つ退廃した雰囲気が再現されている感じだ。ただ、キャラクターの顔はあまり似てない。（加藤）

## 原作でも謎だった、ガリィ出生の秘密がゲームで明かされる！

**■人気SFコミックが初のゲーム化**

ビジネスジャンプに連載され、多くのファンを獲得したSFコミック『銃夢（ガンム）』が、ロールプレイングになって登場。キャラクターや街並はポリゴンで描かれており、原作の荒れ果てた世界観を立体的に再現。プレイヤーは主人公のサイボーグ少女ガリィとなり、数々の冒険を繰り広げていく。基本的には、原作エピソードをなぞるような感じで物語が進んでいくが、原作では語られなかったガリィ出生の秘密に関わる「宇宙編」の結末も、ゲームの中で解明される。

**■自慢の格闘術で敵を葬れ！**

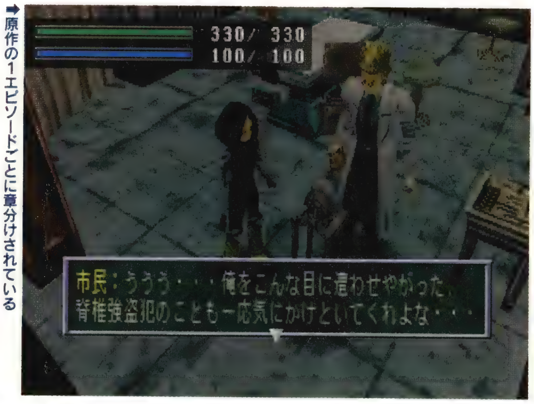
ところで敵は、街の中で現れることもある。このため、話しかけようとしていきなり殴られる、なんてケースも多い。しかし、ガリィのシステムを戦闘モードに移行すれば、彼女は戦士へと早変わり。パンチやキックを連続で叩き込んだり、相手の攻撃をガードして弾き、その隙にラッシュをかけたりと、多彩なアクションを楽しめる。対戦格闘フリークは、本筋の物語そっちのけで戦闘にハマってしまうかも。

原作のストーリーを再現している。戦闘時のアクションが豊富で、対戦格闘ノリで楽しめる。

視点切り替えがないため、建物の裏に入ると自分の位置を見失ってしまう。

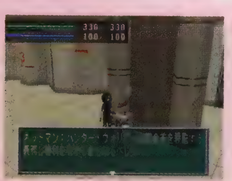
**対戦格闘が得意な原作ファン向け**

●CD-ROM
●メモリーカード1～3ブロック使用




➡原作の1エピソードごとに章分けされている

### ガリィはこうして強くなる！



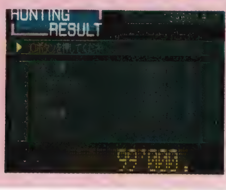
**まずはハンター登録**

序盤のイベントで、ガリィは賞金稼ぎとなる。ファクトリーで各種の手続きを済ませたら、登録完了。「ハンターウォリア」ガリィが誕生する。



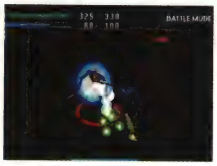
**賞金首を倒せ！**

街の中などを歩いていると、ファクトリーのリストに載っている賞金首と遭遇することがある。奴らは問答無用で襲ってくるので、迷わずに倒せ！

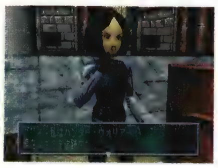



**報奨金でチューンナップ**

賞金首を倒してセンターに戻ると、報酬が得られる。このお金を元手に、ファクトリー内にある施設でガリィの耐久力や攻撃力などを上げていこう。



➡装備した武器によって攻撃方法も変化



➡ガリィは記憶を取り戻せるか!?

Jコード091618

# カプコンジェネレーション
## ～第1集　撃墜王の時代～

開発版

バラエティ／カプコン

PS　8月27日　5800円

やってみました　レトロゲームに目がない僕にとって、これ以上嬉しいことはない。移植度は言わずもがな完璧。しかも、当時の貴重な資料を見られるデータベース付きで、もう感無量です。個人的には『1942』が特に気に入ってます。（東）

## あの名作をもう1度……。そんなアナタの気持ち、叶えてくれます！

**■ファン待望のシリーズ登場！**

アーケードで数々の名作を発表し、ゲーマーから熱烈な支持を受けていたカプコンの作品群が復刻される。すでにシリーズ化も決定しており、コンスタントに発売される予定だ。その記念すべき第1弾『撃墜王の時代』には、シューティングの決定版『19』シリーズが収録されている。

**■やはり傑作！　色褪せぬ面白さ**

収録されているのは3作。シリーズのデビュー作である『1942』は、ハードな難易度に加えて、全32面というボリューム感が話題を呼んだ84年の作品。稼ぎ要素がたくさん盛り込まれており、シューターなら間違いなく熱くなれる傑作だ。その3年後に登場したのが『1943』。前作にかなり近いプレイ感を持つものの、2人同時プレイが可能になり、難易度も桁外れにアップ。1面でゲームオーバーというのも大いにありうる、緊張感の高い辛口なゲームだが、それゆえマニアならきっと心を奪われるはず。ただ、この難しさになじめない人には『1943改』がオススメだ。内容は同じだが、ショットパワーが強化されたことで格段遊びやすくなっており、バリバリ敵を粉砕していく爽快なプレイを楽しめる。

移植度は当然文句なし。名作に時代なし！　ゲームも面白い。

タイトルのセレクトに難有り。『1941』も入れて欲しかった。

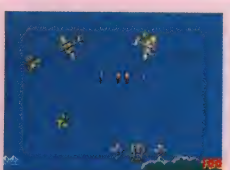
**シューターを自認する人なら、速攻ゲット！**

●CD-ROM
＊画面は開発中のものです



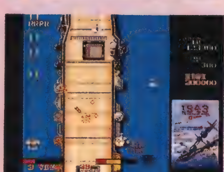

➡面クリアすると破壊率が分る。100%目指して頑張れ！

### 『19』シリーズ3作をまるかじり！



**『1942』**

全5作も連ねた人気シリーズの原点が、この『1942』だ。32ステージに上るボリュームと確かなゲーム性で、当時のシューターを虜にした。



**『1943』**

前作をベースに、システムやグラフィック、そして難易度を大幅にアップ！　戦場が海上戦にまで広がり、2人プレイもできるようになった。



**『1943改』**

『1943』のアレンジ版。自機のパワーアップを大幅に強化したことで爽快感が高くなり、攻略も楽になっている。まずはこっちで腕慣らしを。




➡当時の貴重な資料が惜しげもなく満載




➡本作オリジナルのオプションモード

Jコード089311

# 初恋ばれんたいんスペシャル

開発版 恋愛シミュレーション／ファミリーソフト
PS 8月 予定 5800円

## 女の子の心をつかむには、手紙を書くのが一番だ！

高校生活を舞台にした恋愛シミュレーションの続編。総勢15人の女の子と会話やデートを重ねて好感度を上げ、バレンタインデーに告白されるのが目的だ。特に手紙を渡して好感度を上げるというシステムが面白い。手紙のネタは女の子と会話をするほど増え、その集めたネタを元に自分ならではの想いを綴ることができるのだ。いわゆるコマンドの選択次第という味気ないものと違って、手応えのある恋愛を楽しめる。

**季節はずれのバレンタインを楽しみたい人に**



➡話題の選択次第で、手紙に書ける内容が変化していくのだ

●CD-ROM●マウス対応

Jコード090565

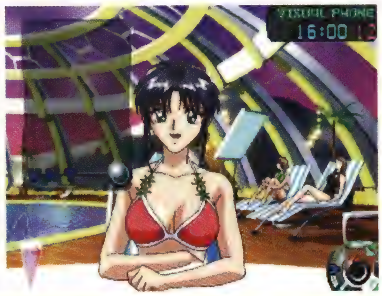
# NOëL～La neige～スペシャル

開発版 アタッチメントソフト／パイオニアLDC
PS 8月 予定 3800円

## もっと彼女たちと話したい！そんな願いを叶えます

今春リリースされ話題になった、『NOëL～La neige～』の続編。今作もTV電話を通じて女の子との対話を楽しんでいく、前作同様のシステムだが、ストーリーはそのエンディング直後からスタート。おなじみの3人の少女たちが、高校を卒業した後の生活が舞台となる。プレイ期間は前作より短めだが、会話中の女の子と神経衰弱などのミニゲームを楽しめるのが特徴。前作のファンには嬉しい、追加シナリオ的な1本だ。

**その後の彼女たちの動向が気になるファンに！**




➡前作をプレイしてからのほうが、より深く楽しむことができる

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】

# ギャルズアイランド1-2-3 限定復刻版

●新声社●2380円（税抜）

## 1冊まるごとギャルだらけ幻の名著が復刻だ！

アーケードゲームの女性キャラクターだけをピックアップした2次元美少女中毒者必携のバイブル『ギャルズアイランド』のシリーズ3冊をまとめた復刻版。幼稚園児のモモコ（キミは知っているか？）から、豪血寺お種（83歳）まで、女性なら誰でも掲載した貪欲な内容で、とってもマニアック。もちろん、麻雀ゲームの女の子まで網羅しており、お約束のムフフなシーンもたっぷり収録。実用性（？）にも優れているのだ。




➡各キャラクターへの思いが詰まった、読者からの投稿イラストも見どころだ

【おさら通信】

# 熱き鼓動／尾藤イサオ

●カプコン●1000円（税別）

## 絶叫なしでも心に浸みる。これがベテランの味だ！

カプコンの人気格闘『私立ジャスティス学園』のテーマソング。歌うのはあの名曲『あしたのジョー』で知られる尾藤イサオ氏だ。収録曲は、静かなメロディーに澄んだ声が響くバラード。その歌声は穏やかなれど不思議な緊張感が漂い、熱気がほとばしるゲームのイメージにピタリとマッチしている。「青春、熱血」というゲームのテーマと見事に組み合わさり、まさに熱い鼓動が脈打つが如く。聞く人の魂を揺さぶる1枚だ。




➡ギンギンのロックかと思いきや、しっとりしたバラードが収録されている。意外だけど、けっこうハマってます

Jコード091294

# ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

マスター 育成シミュレーション／エクシングエンタテイメント
PS 8月 27日 5800円

やってみました キャラクターにハマれるかどうかがポイントだが、育成シミュレーションとしてよくまとまっている。女の子たちの個性を楽しんでもいいし、純粋に強いチーム作りに励むのも楽しい。自由度が高くて遊びやすい。（井上淳一）

## 華の女子野球部監督は熱血あり、ユーモアありでとっても刺激的！

女子高校野球部の監督となってチームを育てていく。まるでスポ根さながらのノリが人気を博した、育成シミュレーション、『ドキドキプリティリーグ』に第2弾が登場だ。今回は、前作で登場した9人に加え、新入部員の4人が参加。17ヵ月にわたって彼女たちを鍛え、全国大会優勝を目指していく。たかが女子高野球と侮るなかれ、投げ込みやノックなど、練習メニューは最大15項目も用意されている。その上、1週間ごとに個人の能力に合わせて練習メニューを設定するため、本格的な育成に挑戦できるのだ。また、部員たちとのイベントも楽しみの1つ。夏休みやクリスマスなどでは、ちょっとラブラブな体験をすることもできる。

😊 キャラクターは多いが、みんな個性がはっきり出ていて感情移入しやすい。イベントも多くて○。

😑 全員分の細かいパラメーターを管理するのが厳しい。新キャラクターを主体にした方がよかった。

**野球も女の子も両方とも大好き、というアナタに**




⬆試合では1球ごとにピッチャーに指示できたりと、野球シミュレーション気分。オート進行もあるので安心だ



⬆部員たちと接するときは、野球の能力だけではなく魅力あふれる個性にも注目！ いい味出しているぞ

●CD-ROM3枚組



五劫のすり切れ 女ながら、気にはしていた『サクラ2』。レニに魅かれて買っちゃおっかなー♡と思った矢先、じゅげむ見てガックシ、女の子だったなんてェ～。次作に期待するっきゃない。（ブルーレーベル）

## 時空探偵DD2 ~叛逆のアプサラル~

Jコード093858

開発版

アドベンチャー／アスキー

PS 8月27日 6800円

**やってみました** 前作は全編CGムービーだったが、今回はイベントシーンのみ。このため、まったく別物という印象を受けた。しかし逆にプレイ時間が長くなったおかげで、世界観がより深く掘り下げられ、物語に厚みが出ている。（加藤）

### 「ドラキュラ探偵」鳴神雷蔵が再び、時空を超えた謎に挑む

血を吸うと、生物の過去の記憶を探ることができるという特殊能力を持つ探偵、鳴神雷蔵の活躍を描くシリーズ第2弾。タイムトラベルをキーワードにした、SFアドベンチャーだ。ストーリーは、2人の女子中学生から依頼を受けた雷蔵が彼女たちと共に紀元前3世紀の中国へ出発。しかしトラブルに見舞われ、見たこともない異世界へと紛れ込んでしまう、というもの。物語と世界観がよく練り込まれているので、映画を鑑賞する感覚で楽しめる。なお前作は全編CGムービーだったが、今回はイベントシーンにのみ使用。通常時はマップや画面内を調べる、オーソドックスなスタイルになっている。

😊 テンポよくストーリーが進む。用語解説があるので、作品世界の隅々まで理解できる。

😐 ボタンで文字を送っているだけの時間が長い。キャラクターデザインにクセがあるので、受け付けない人もいるかも。

**軽いノリのSFアドベンチャーが好きな人に**



↑新たに用意されたマップ画面。特定のポイントに行くと、イベントや会話が発生する



↑物語設定は前作より少し前。ミフユという少女の妹を捜すはずだったが、予測外のトラブルに巻き込まれ……

●CD-ROM2枚組

## 実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3

Jコード093009

ROM未着

本格派スロゲー／カルチュア・パブリッシャーズ

PS 8月20日 4800円

### これだけ攻略打法を覚えればドル箱いっぱいは決まったぜ！

パチスロ雑誌随一の人気を誇る「パチスロ必勝ガイド」全面協力のもとに制作された、本格派攻略ソフト。山佐の人気台「SPEED」の他、必勝ガイドで紹介された未来予想台「CR金閣寺3」が収録されている。充実した攻略機能が特徴で、リプレイハズシやDDT打法、設定判別法など、当誌で紹介されている攻略打法が完全サポートされているのだ。また、コイン購入を完全自動化するなど操作面も親切な作り。

**有効な攻略打法を覚えたいパチスロファンへ**



➡X HOURS BATTLEで優秀な成績を出せば、必勝ガイド公式認定証

●CD-ROM●メモリーカード4ブロック使用

## ザ・キング・オブ・ファイターズ 京

Jコード078590

ROM未着

アドベンチャー／SNK/夢工房

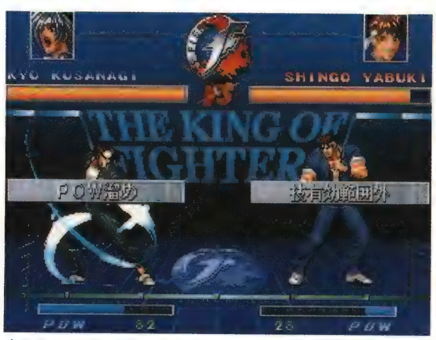
PS 8月27日予定 5800円

**ここに期待** ゲーム性もさることながら、キャラクター個人の人気が高い作品だけに、その魅力を全面に押し出しているアドベンチャーは、まさにファン待望。大好きなキャラクターになりきりたい、K・O・Fマニアなら必携のゲームだ。（渡辺）

### 魅力的なキャラクターたちが紡ぐ、もう1つのストーリー

SNKの人気対戦格闘を基にしたコミック『ザ・キング・オブ・ファイターズ 京』がアドベンチャーになって登場。テリーや庵などのレギュラー陣に加えて新たな格闘家たちが参戦し、激しいバトルを繰り広げる。プレイヤーは主人公の草薙京となって、「キング・オブ・ファイターズ」開催までの1カ月の間に世界各国を巡り、タッグパートナーを探すのが目的だ。旅の途中で出会うキャラクターとは、会話をくり返し、好感度を上げることがポイントだが、ときにはバトルやイベントに発展することも。戦闘は一見すると2D格闘風だが、中身は以外にもシミュレーションバトルになっている。必殺技や避けなどのアクションを1ターンごとに3つ選択していくものだが、戦略を考え相手の行動を読む駆け引きは、本編同様の醍醐味を味わえる。特に超必殺技を使うと、アニメーションが挿入されるといった、派手な演出は注目だ。

**特定キャラクターに深い愛情を注ぐファンへ**



↑必殺技にはそれぞれ有効範囲が決められているので、距離感をつかむことも重要になる



↑イベントシーンでは、お馴染みの声優がしゃべりまくる。普段は聞けない会話シーンに、ファンなら大満足

●CD-ROM

## パーラーステーション

Jコード093513

ROM未着

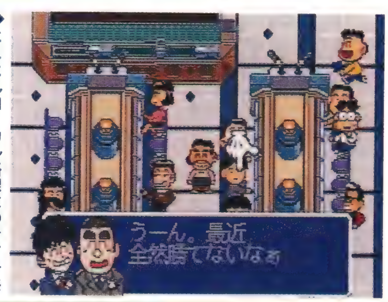
パチンコ店経営&客争奪シミュレーション／GMF

PS 8月27日 5800円

### 誰にでも愛される店舗経営で片っ端からライバルを潰せ

店を繁栄させるだけではなく、ライバル店の倒産が最大の目標という、従来になく目的意識のはっきりしたパチンコ店経営シミュレーションだ。プレイヤーは雇われ店長として、宣伝活動や営業計画、情報収集などをこなして店舗拡大に励む。そして、ライバル店の客をすべて奪いながら各ステージをクリアしていくのだ。利益ばかり気にするのではなく、さまざまなイベントを通じて住民と触れ合うことも重要となる。

**パチンコ好きが高じてホールを運営したい人に**



➡とことんコミカル路線なので、子供や女性でも気軽に楽しめる

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

Jコード029556

## トランスポートタイクーン3D ～SLからはじめよう!!～

開発版　輸送事業経営シミュレーション／アンバランス

PS　8月　6日予定　5800円

### 陸海空の交通を整備して、目指すは世界一の輸送王

輸送会社の社長という視点から町作りを楽しめる、一風変わったシミュレーション。交通網を作り上げて流通を活性化すると同時に、都市も豊かにするのが目的だ。そのためには効率的な交通整備はもとより車両の生産や収益の管理まで、広い視野での経営手腕が求められる。開発を巡ってライバル会社とのぶつかりあいもしばしばあるので、状況を見極めながら先手を打ち続けなければならず、常に刺激のある経営を楽しめる。

**手応えのあるシミュレーションを楽しみたい人へ**



➡すべてのコマンドはアイコン表示になっているので、初心者でも安心だ

●CD-ROM●マウス対応
●メモリーカード15ブロック使用

Jコード091561

## KING of BOWLING2～プロフェッショナル編～

開発版　ココナッツジャパンエンターテイメント／ボウリング

PS　8月　27日　5800円

やってみました　プロ選手が実名で登場しているけど、正直あまり有り難みを感じません。だけど、実写取り込みをしたと思われる投球グラフィックは一見の価値あり。人物の妙にリアルな動きと顔が、なんか笑ってしまいます。(渡辺)

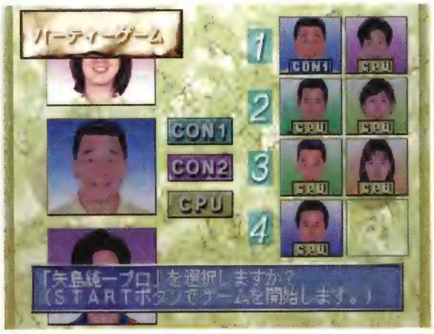
### プロボウラーたちのプライドと意地を賭けた戦いが今始まる

実在する8人のプロボウラーが登場する、ボウリングゲーム。プレイヤーはココナッツ杯プロトーナメントに出場し、最強のプロボウラーを目指す。本作は、とにかくリアルなゲーム性が最大の魅力だ。グリップ調整は微妙な角度まで追求することができ、投球後もレーンに塗られたワックスの量によって、ボールのスピードやカーブに変化が加わるというこだわりよう。また、モードも充実しており、腕前を審査してくれる段位認定モード、最大8人まで参加できるパーティモードなど、バラエティ豊か。1人でプレイするのも楽しいが、やっぱり大勢でワイワイ遊ぶほうが面白いし盛り上がる。パーティゲームとして最適な1本だ。

腕前を試せる段位認定モードの難易度がよく考えられているので、何度でも挑戦する気になる。

動きの少ないスポーツだけに、視覚的な楽しさが乏しい。演出面での面白さもほしかった。

**リアル指向の強いボウリングファンに**



⬆最大8人までの参加が可能なパーティーゲームモードもある。やっぱり多人数で遊ぶのが一番だ



⬆レーンに塗られたワックスの量は、ボールを投げるごとに減っていくという細かさだ

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】

## 『鉄拳3』ファラン徹底研究

●ファラン研究会　著●アートン●1200円(税別)

### ファラン使いは必見！本場の技も収録だ

人気の対戦格闘『鉄拳3』で登場する、テコンドー使いのファランが好きな人ならこの本がオススメ！　空中コンボや対戦における心得など、ゲームで役立つ技を網羅しているのは当たり前、最大の見どころは本物のテコンドーを研究していることにある。何とファランのモデルになったテコンドーの世界チャンピオン、黄秀一氏が誌面に登場し、鬼のような足技を披露。特にかかと落としは格好よすぎ。連続写真で見せる(魅せる?)、超人技の数々に酔いしれろ！



➡ファランのアクロバティックな足技は、全部黄氏が実際に行ったというから驚きだ

Jコード091855

## ボンバーマン ファンタジーレース

開発版　レース／ハドソン

PS　8月　6日　5800円

やってみました　爆弾を使ったレースの豪快さが『ボンバーマン』らしくて面白い。レース自体は、いかに爆弾や三角跳びを使って走るかがポイントなので全体的に派手。そのため、コーナーを攻めるより力技で攻略する感じが強い。(小林)

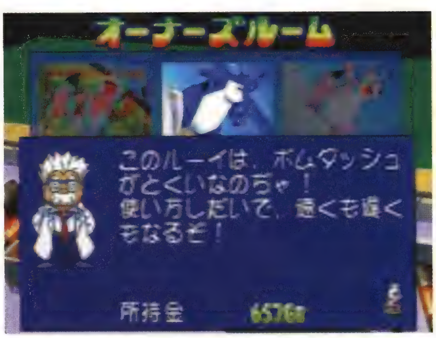
### 硬派にコーナーを攻めるより、爆弾を使った豪快な走りが醍醐味だ

爆弾を使ったアクションでおなじみの『ボンバーマン』が今度は3Dレースになった。ただし、乗るのは車ではなく、おなじみのかわいらしい相棒「ルーイ」と「ティラ」の2匹の動物だ。そのため、ジャンプはもちろんのこと、前傾姿勢になった高速走行など、車ではない、動物ならではのレースが楽しめる。走るスピードこそゆっくりだが、爆弾を使ってライバルのジャマをしたり、爆風を利用してダッシュやスーパージャンプをすることもできるので、戦略的かつ豪快なアクションレースが醍醐味。また、レースをしていての雰囲気はカンガルーの背中に乗っているような感覚で、新鮮そのものだ。

『ボンバーマン』のウリの爆弾アクションがレースの随所で存分に生かされていて楽しい。

「レース」と銘打っているのだから、アクション性だけでなく、レースゲームならではのスピード感や爽快感がほしかった。

**ライトな感覚で派手なレースを楽しみたい人に**



⬆「ルーイ」と「ティラ」は性能別に5種類がいて、レースで勝つと手に入るコインを集めることで乗り換えられる


⬆乗り物が2本足だけにドリフトはない。そのかわり、壁を蹴って高速に向きを変える三角跳びができるのだ！

●CD-ROM



五劫のすり切れ　7月号で一番ビックリしたのはドリームキャストでも『FFⅧ』でもなく「D2タイムズ」。イノケン…ア、アンタ28だったのかよ!?（カーズ）

Jコード088927

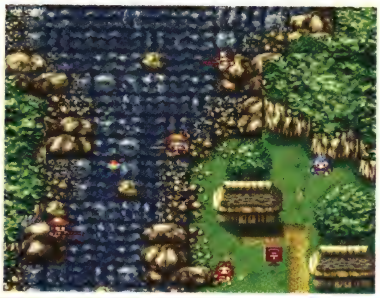
# 川のぬし釣り ～秘境を求めて～

開発版
釣りRPG／パックインソフト
PS 8月 20日予定 4800円

## 幻の「ぬし」を夢見て、気長な釣り冒険に出かけよう

**釣りに詳しくなくてもRPGファンなら**

ゲームボーイやスーパーファミコンで好評を博した、『ぬし釣り』シリーズの最新作。それぞれ能力の違う6人から主人公を選び、幻の「ぬし」を釣り上げることが最終目標になる。魚を釣ることで成長していくわけだが、難しい知識やテクニックは必要なく、テンポよく物語を進められるのが嬉しいところだ。各地域ごとに、ウキ釣りやルアー釣り、毛バリ釣り、鮎の友釣りと、豊富なシチュエーションが楽しめる。



➡ほのぼのとしていて気軽に遊べる雰囲気。動物との触れ合いなんかもある

●CD-ROM

Jコード077046

# あのこどこのこ

開発版
新感覚恋愛SL的ボードゲーム／サクセス
PS 8月 6日 5800円

やってみました 選択した場所によって、上昇するパラメーターや手に入るパネルがだいたい決まっているので、見切ればとても簡単。定番のデートスポットの中に、人によってはデジャヴュを起こしそうな場所があるのが見どころかも。（小林）

## 女の子と仲よくなる秘訣は、やっぱ趣味の合う話題作りからだよね

**女の子と仲良しになる過程を楽しみたいキミに**

女の子と仲良くなる過程を手軽なボードゲームで楽しめる、ちょっと変わった恋愛シミュレーションだ。ゲームモードは1人用を始め、最大4人まで参加できるパーティーモードも用意。2人以上で遊べば、自分がいかにモテるかより、ライバルを蹴落とすのに燃えたりと、違った楽しみ方もできる。ゲームの操作は簡単で、渋谷や横浜など実在の4つのデートスポットから1つを選択。会話で使う話題をパネルというアイテムとして手に入れ、女の子と話をすることで友好度を深めるのだ。ただし、女の子にはそれぞれ好みがあるため、せっかく会えても必要とする話題パネルがないといった、ジレンマを味わうこともしばしばある。

😊 ゲームの展開が早く、サクサクと遊べるのがいい。実際の地名が使われていて臨場感がある。

😞 駆け引きの要素が意外と少ないのが残念。登場する女の子が少し個性的で好き嫌いが分かれそう。




⬆好感度が上がればデートもＯＫ。場合によってはイベントが発生し、女の子の意外な一面を見ることもある




⬆話題パネルにはそれぞれレベルがある。最初は低いレベルのものを使わないと、女の子に嫌われてしまうのだ

●CD-ROM●4P可●マルチタップ対応●デュアルショック対応（振動のみ）

Jコード092398

# 3×3EYES ～転輪王幼夢～

開発版
アドベンチャー／キングレコード
PS 8月 6日 6800円

## 原作の名場面を敵と見方の2つの視点から楽しむ

**人気漫画の世界を違う視点から楽しみたい人に**

週刊ヤングマガジン連載の人気作を基にしたアドベンチャーシリーズ第2弾。そのストーリーは原作の山場である、3人目の三只眼を探す主人公の八雲と、それを追うハーンのエピソードをアレンジしたものだ。本作ではザッピングシステムを導入したことで、さまざまな視点から物語を楽しめるのが魅力。さらに核心に迫るシーンは、美麗なアニメムービーの挿入で臨場感を高め、その世界にグイグイ引き込んでくれる。




➡作中で見られる八雲とパイの掛け合いも、シリーズの魅力となっている

●CD-ROM３枚組

Jコード094170

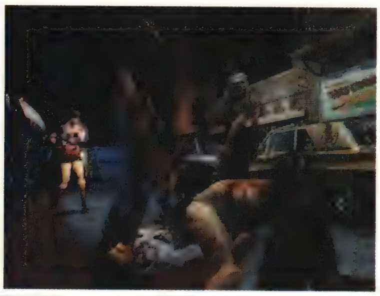
# バイオハザード 2 デュアルショックVer.

ROM未着
サバイバルホラー／カプコン
PS 8月 6日 4800円

## デュアルショックで刻め！恐怖のバイブレーション

**未体験の人、敵との戦闘にアツくなりたい人向き**

今年1月に発売され、メガヒットを記録した『バイオハザード2』のデュアルショック対応バージョンが新登場。怖いイベントなどが発生すると手元がブルッと震えるので、よりいっそうの恐怖心をかき立てられる。また、強力な武器を最初から持っているルーキーモードや、難易度の高い海外版を再現したUSAバージョンモード。そして、敵との戦闘を中心に楽しめるエクストリームバトルモードが搭載されている。



➡モードが多彩になっており、初心者から超上級者まで楽しめる

●CD-ROM２枚組

Jコード094188

# バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.

ROM未着
サバイバルホラー／カプコン
PS 8月 6日 3800円

## デュアルショック対応&豪華特典がついて復活！

**未体験の人や、さらなる恐怖を求める人に**

初心者でも楽しめるビギナーモードや、上級者用のアレンジモードなどを搭載した『バイオハザード ディレクターズカット』が、装いも新たに登場。デュアルショックに対応しており、イベントなどで手元が振動。より臨場感ある恐怖が楽しめるようになった。またサウンドも、オーケストラに新調されている。なお特典として、隠し武器の使用が可能になるデータなどを収録したスペシャルディスクが同梱される。



➡胸の鼓動とシンクロするかのように手元が震えるので、怖さ倍増

●CD-ROM２枚組

五劫のすり切れ　アクセルとブレーキペダルがついているレーシングコントローラーを買ったが、畳に座ってプレイする僕にとってはなんとも使いにくい。なにかよいアイディアを誰かおしえて…。（ともちん）

シミュレーション
ロールプレイング
アドベンチャー
アクション
格闘
シューティング
スポーツ
レース
パズル
ボード&テーブル
ギャンブル
バラエティ

Jコード091791

# 快速天使

開発版 アクション／テクノソレイユ

PS 8月 13日予定 5800円

## スピーディーなゲーム展開とかわいい女の子が魅力！

キャラクターの喋りや、コミカルな演出が楽しい横スクロールアクション。能力の違う3人の主人公から1人を選び、全14ステージを駆けめぐるのだ。攻撃とジャンプを使って進むオーソドックスな作りだが、ダッシュ移動があるため、プレイ感はとてもハイテンポ。いくつかのコマンド技があるが、初心者でも遊べるように簡単な操作になっている。また、連続コンボなどのボーナスもあり、ハイスコアへの挑戦も楽しい。

**壮快感あるアクションを楽しみたい人にお薦め**




➡洞窟や列車の上など、ゲームの舞台となるステージは種類豊富

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

Jコード067628

# THE LAST REPORT ラストレポート

開発版 アドベンチャー／ショウエイシステム

PS 8月 6日 5800円

## リアルタイムアクションも楽しめる本格ミステリー

海外で人気を博したアクションアドベンチャーがプレイステーションに登場する。ストーリーは、元恋人を殺された主人公が、殺人容疑をかけられながらも真犯人を追うというもの。事件を調査する過程に、銃撃戦やカーチェイスといったリアルタイムアクションが盛り込まれ、緊迫感のある展開が楽しめるようになっている。ただし、謎解きは難解なものばかりなので、クリアするにはかなりの推理力と忍耐力が必要かも。

**歯ごたえのある謎解きに挑戦したいという人に**




➡主人公のセリフには、数点の選択肢があるので、感情移入して楽しめる

●CD-ROM

Jコード054615

# LUCIFERD（ルシファード）

開発版 アドベンチャー／ティー・イー・エヌ研究所

PS 8月 27日 5800円

## 物語を楽しんでいるうちに自分のホントの性格を発見

旧約聖書やユダヤ神話を基にしたアドベンチャー。会話や移動を繰り返すことで、ゲームは展開していく。シナリオは全5話で、短時間で完結するオムニバス形式のもの。シナリオごとに核戦争後の世界や隔離された宇宙船など、独特のテーマが盛り込まれている。このゲームの特徴は、選んだ選択肢により心理学的に性格診断が行われるところ。物語を楽しみつつ性格判断ができる、一風変わった作りのゲームになっている。

**普通のアドベンチャーに飽きてしまった人へ**




➡性格判断の監修には、心理学研究家の浅野八郎氏が起用されている

●CD-ROM●マウス対応

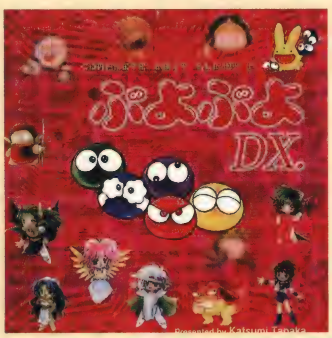
【おさら通信】

# 『ぷよぷよDX』

●テイチク●2500円（税込）

## 社長みずから登場の前代未聞サウンドを聞け！

子供からお年寄りまで、幅広い層から支持されている『ぷよぷよ』のサウンドトラックが登場。未発表音源を含む全16曲は、ゲームの明るい雰囲気をさらに強調したアレンジが加えられて、まさにノリノリの1枚。さらに、ボーナストラックとして、コンパイル社長の仁井谷氏が魅惑（？）の歌声を披露しているのだ。最近何かと業界を騒がせている会社だけに、このCDが話題になるのも確実。それにしても、社長自ら参加するという型破りな演出には1本取られました。




➡仁井谷氏の歌の前には「衝撃のコメント」が。社長のコメントに、業界が揺れるか？

Jコード090441

# にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～

開発版 パズル／アスキー

PS 8月 予定 5800円

## 今度の落ち物は、ブロックと一緒にフィールドも回転！

カラフルなオーブを回転させて、同色同士を3つ以上つなげて消していく対戦型落ち物パズル。連鎖消しをすることで相手側にオーブを送ることができ、上まで積み上がらせると勝ちだ。矢印が付いているオーブを消すと、その方向が下を向くようにフィールドが回転。それによりオーブの配列が変わるので、さらに連鎖していくことができる。この矢印オーブを用いることで、豪快な連鎖を決められるのが醍醐味だ。

**落として消すだけのパズルに飽きた人へ**



➡モードをクリアしていくごとに、使えるキャラクターが増えていくのだ

●CD-ROM●デュアルショック対応

Jコード080390

# プリンセスメーカーポケット大作戦

開発版 落ち物パズルアクション／ナインライブス

PS 8月 13日 4800円

## 一風変わったポケットの要素で、対戦プレイも超アツい！

人気育成ゲーム『プリンセスメーカー』のキャラクターを使った落ち物パズル。3つ1組みで落ちてくる宝石は、同じ色のものを4つ以上つなげると消すことができる。ポイントは、画面の「奥」に宝石を回転できる所。「奥」に落ちた宝石は画面横のポケットに溜り、満タンになるとスロットが現れる。うまくスロットを揃えると、さまざまな効果のある特殊石が出現し、これを使いこなすことが対戦の鍵となるのだ。

**ただの落ち物パズルに飽きた人はこれ！**




➡ポケットの中では、同じ色の宝石が2つ並んだだけで消える

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用
●アナログコントローラ対応



五劫のすり切れ 『サクラ大戦2』でカンナが沖縄に帰った時、突然「いなごいくさぬさちば…」などと話し出したのを聞いて一瞬、復活の呪文だと思って書き止めようと思った私は古いゲーマーなのか？（河内ぽてと）

Jコード093254

# 花と龍

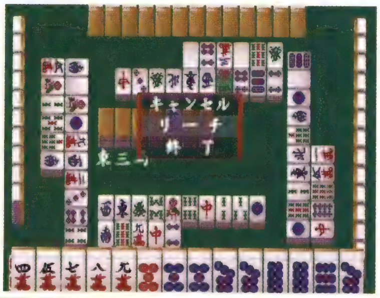
開発版　花札＆麻雀／アイマックス

PS　8月 13日　5800円

## おねーちゃんもオヤジも、みんなカモにしてしまえ！

**人と対戦するタイプのギャンブルが好きなら**

ギャンブルの定番、麻雀と花札の「こいこい」＆「花合わせ」をまとめて1本に収録。個性的なキャラクターが数多く登場。ストーリーモードでは、街中にある雀荘や賭場で彼らと対戦していく。どのゲームも全体的にテンポがよく、サクサクと楽しめるのがポイント。なお麻雀に関しては、テンパイするまでが割りと早く、しかもアガれるケースが多いため、ウデに自信がない人でも勝ちやすくなっている。




➡基本的にどの店でも麻雀と花札が楽しめるが、どちらか専門の店もある

●CD-ROM

Jコード092193

# パズルボブル4

ROM未着　パズル／タイトー

PS　8月 6日　4800円

## 『パズルボブル』の最新作は家庭用オリジナルの要素も！

**アーケードでやり込んだ人なら買い**

今年の初旬に業務用で発売され人気を博した『パズルボブル4』が、早くも登場。下から泡を発射してフィールド上部の泡を消していくのだが、壁の反射を利用したテクニックなどがあり、ゲーム性は深い。また、連鎖の要素が追加されたため、対戦の醍醐味がさらにアップ。なお、家庭用オリジナルとして段位認定モードや、自分でステージ中の泡を配置できる、ステージエディターなどが追加されている。




➡新しい要素である「滑車」は左右のバランスを考えて泡を消していく

●CD-ROM

Jコード092835

# 倉庫番ベーシック2

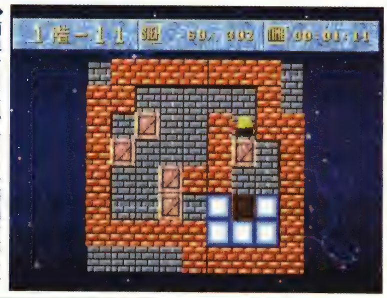
開発版　思考パズル／アンバランス

PS　8月 6日　3480円

## 伝統的な簡単ルールながら、奥の深い思考力が試される

**じっくり考えるパズルに挑戦したい人向け**

15年以上もの間、多くのパズラーに親しまれてきた『倉庫番』に、最新作が登場。迷路状の倉庫の中で指定された場所に荷物を押していく、純粋な思考型パズルだ。非常にシンプルなゲーム性だが、荷物は押すことしかできないという点がポイントで、先々を読みつつ順路を考えることが必要となる。今回、挑戦できるのは全100面。エディットモードやリプレイモードなど、嬉しい機能も用意されている。



➡簡単そうに見えても一筋縄ではいかず、ついつい熱くなってしまう

●CD-ROM

Jコード094200

# 必殺パチスロステーション

ROM未着　サンソフト／パチスロシミュレーション

PS　8月 20日　5800円

## 家で気軽にパチスロが打ちたいなら、これで決まり

**収録3機種にハマッたパチスロ好きに**

『必殺パチンコステーション』シリーズで定評のあるサンソフトから、パチスロシリーズが登場。告知ランプ付きで初心者に人気の「ビーキッズクラブF（オリンピア）」、1/240のビッグ確率が魅力の「SPEED（山佐）」、沖縄、九州方面で人気を集めた「セブンバー（高砂）」の3機種を収録している。当たりデータの蓄積や周期グラフ機能、リールのスピード調整などができ、一通りの攻略機能は用意されている。




➡ビーキッズクラブF。絵柄がかわいく、女の子にも人気の機種だ

●CD-ROM

Jコード 080543

# Dancing Blade かってに桃天使！

開発版　インタラクティブアニメ／コナミ

PS　8月 27日　5800円

## ちょっと不思議な桃太郎の世界をアニメで体験しよう

**アニメ＆声優ファンはとくに要チェック**

昔話の『桃太郎』をモチーフにしたフルアニメアドベンチャー。プレイヤーは主人公の男の子となって、幼なじみの桃姫と3人のお供を連れて、桃姫の出生の謎を解く旅に出る。選択肢はときおり現れる程度なので、プレイ感はほとんどテレビアニメと同感覚。「やる」というよりも、「見て楽しむ」タイプのゲームだ。また、シナリオはコミカル編とシリアス編の2つが用意され、それぞれまったく違った物語になっている。




➡桑島法子や宮村優子など、人気声優を多数起用している

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】

# 『高天原戦争 ワンダーランド探検隊1』

●宗田 理 著●ケイエスエス出版●552円（税抜）

## 想像と現実が交差する、不思議な冒険ファンタジー

『ぼくらの七日間戦争』などの著書で知られる宗田理氏が、待望の新シリーズを執筆。好奇心旺盛な高校生たちが、日本神話にでてくる「高天原」の謎に挑むというオリエンタルなファンタジーで、冒険を通して成長していく多感な少年たちの姿を力強く描いている。彼らの行動はとにかくアクティブ。夢に向かっていくひたむきな姿が眩しく、読めば元気がでること間違いなしだ。特にシラケ世代といわれて久しい、中高生にこそオススメしたい1冊。




➡早くも映画化が決定しており、話題性も十分。なんと監督は『うなぎ』の今村昌平氏だ

Jコード091243

# イギーくんのぶら$^2$ぽよん

ジャンピングアクション／アクレイムジャパン

開発版　NINTENDO64　8月28日予定　5800円

やってみました　かわいらしいキャラクターとは裏腹に、コースがけっこう意地悪で難しい。コース構造とトラップの配置を覚えるのが勝利の秘訣だけど、100以上あるコースをすべて覚えるのは、さすがに骨が折れます。（渡辺）

## コースを覚えて、ショートカット！　指先と頭脳を駆使する新感覚レースゲーム

**■アームの使い方が勝利への1歩**

かわいくディフォルメされたキャラクターが登場する、対戦アクションレース。コースはタワー状になっており、ライバルを蹴散らしながら誰よりも早く頂上に到達するのが目的だ。100を超えるコースに決まった道順はなく、どの方向にも伸ばせる長いアームを活用しながら登っていく。これをコースの高いところにくっつけてショートカットしたり、ライバルをつかんで投げ飛ばすといったアクションがユニークで、レースを一層盛り上げてくれる。特にショートカットが勝つためのカギで、それを研究することに楽しさがあるのだ。もちろんライバルたちもこれらのアクションを駆使してくるので、常に気の抜けないスリリングなレースを楽しむことができる。

**■レース魂をくすぐるモードに満足**

通常の対戦レースの他にも多彩なモードが用意されているが、特に熱くなれるのがタイムアタック。コースを頭にたたき込み、ショートカットを多用する頭脳プレイが求められるのだ。それが実ってコンマ1秒でも短縮したときは、喜びもひとしお。多人数プレイとは一味違う達成感を味わうことができるのだ。



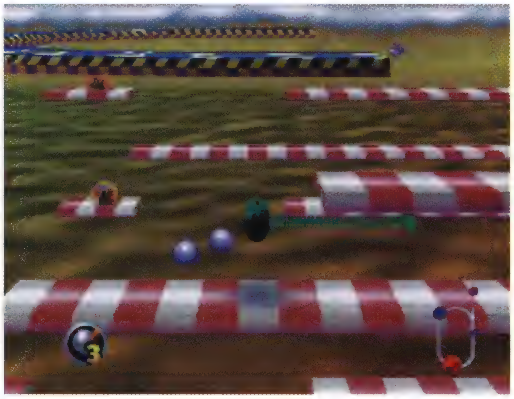
➡トレーニングモード以外は、どのモードでも4人同時対戦が可能なのだ

😊 普段はあまり感じないが、スピードアップアイテム使用時の速さは抜群。操作が制御できなくなる一歩手前のスピード感は麻薬的だ。

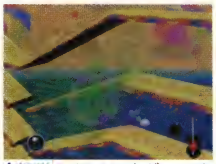
😣 キャラクターは常に弾みながら進んでいくので、ジャンプのタイミングが取りづらいのが難点。トラップに引っかかりやすい。

**個性的なキャラクターでレースゲームをしたい人**

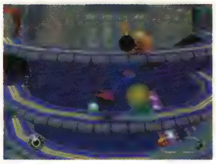
●カートリッジ●32M●4P可
●コントローラーパック、振動パック対応
●セーブ容量3ページ



➡コースが途切れているところは、アームを使ってショートカット。この基本テクニックをマスターすべし



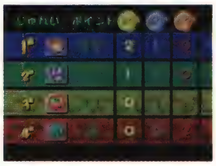
⬆爆弾アイテムで大ダメージ。ライバルを粉砕だ



⬆じゃまなライバルはアームで妨害してやろう



⬆親切なトレーニングモードも用意されているのだ



⬆通常モードでは、10レースの総合ポイントを競う

【特選たまに読むならこんな本】

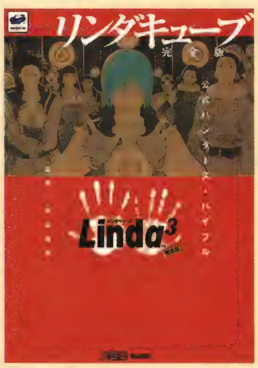
# アスペクトの新刊を紹介！

●アスペクト●左：1100円（税別）●右：1800円（税別）

### 『リンダキューブ完全版』公式ハンターズ・バイブル

## この本を読んで、全モンスターをゲットだぜ!?

滅亡寸前の惑星から動物たちを救出するロールプレイング『リンダキューブ完全版』。キリンやヒドラといった珍獣の捕獲に悩んでいる人も、これさえあれば立派なハンターの仲間入りだ。特に全動物やアイテムの詳細データ、マップなどのマストな情報を見やすく網羅しているので、実用性はかなり高い。初心者から上級者まで、旅のお供にはぜひこの本を。さすれば未開のジャングルも恐くない！




➡ゴキブリ団子やペリカンの酢漬けなど、グロテスクな肉アイテムも完全収録されているのだ

### 『スーパーリアル麻雀 P7』ザ・グラフィックス




➡キャラクターの声を担当した、声優さんたちのインタビューも収録している。でもちょっとHな表紙は買うのに勇気がいる!?

## ムフフ画像が満載で、欲張りなあなたも大満足

高品質のアニメーションで、脱衣麻雀界を代表する作品となった『スーパーリアル麻雀Ｐ７』。この本はゲームに登場する４人の美女を膨大な写真で、文字どおり丸裸にした１冊。アーケード版でしか見られない、お約束の画像を収録した18禁の袋とじページも付いているサービス満点の内容は、男心をがっちりキャッチ。さらにカバーの裏側を見ると……。この先は自分の目でしっかり（こっそり？）確かめて下さい。

Jコード094382

# すってはっくん

パズルアクション／任天堂

開発版　SFC　8月1日　3000円

## こんなに単純なルールなのに妙に頭脳を刺激しまくり！

画面内にあるアイテムやブロックを、吸ったり吐いたりして動かすことができる「はっくん」が主人公のパズルアクション。ブロックで足場を組み立て、クリアアイテムにたどり着けばOKというシンプルなルールだ。一見すると単純なゲームなのだが、思考バランスはほどよく練り込まれていて、頭の体操にピッタリ。徐々に歯ごたえが出てくる難易度の設定も良好で、ズルズルと遊び込んでしまう魅力を持っている。

**子供から大人まで、誰もが楽しめます**




➡ほのぼのした雰囲気なので、肩を張らずにのんびり挑戦したくなる

●カートリッジ●NINTENDO POWER書き換え専用ソフト



五劫のすり切れ　「所さんのコレあり」のオープニングに、車を修理するネンドくん達が出てくるが、その中にアロハシャツ姿のクレイマンがッ!!見てみよう。（泰輔）

Jコード093904

# 名探偵コナン　疑惑の豪華列車

ROM未着　アドベンチャーRPG／バンダイ
GB　8月　3980円

## 真実はいつも1つ！でもエンディングはマルチだ

マンガ、アニメで大人気の『名探偵コナン』を題材にしたアドベンチャーゲーム。ストーリーは、豪華列車「ジャパネスク号」に招待されたコナンたちが、そこで起きた不可解な殺人事件に巻き込まれるというもの。プレイヤーはコナンとなり、情報や証拠を集めつつ真犯人を捜すことになる。なお、ゲーム中の行動によってストーリーやエンディングがマルチに変化。果たして完全に謎を解くことができるか!?

**原作を見つつ、いっしょに謎解きしている人に**




➡どこにヒントが隠れているのか分からないので、会話も聞き逃せない

●カートリッジ

Jコード091821

# ポケットファミリーGB

マスター　シミュレーション／ハドソン
GB　8月 9日　3980円

## 大家さんになって家族全員の面倒を見よう！

大家さんになって、一軒家に住む家族の世話を焼く育成タイプのシミュレーション。進行はリアルタイムで、現実世界での1日が経過するとゲーム中では1年経つようになっている。電話をかけてコミュニケーションをとったり、家族とミニゲームで遊んだりすると友好度が変化。家庭内の雰囲気も変わっていく。電源を切っていても、緊急時にはカセット内蔵のアラームが鳴るので、ある程度放っておいても大丈夫。

**家庭の雰囲気を楽しみたい、独り暮らしの人に**




➡庭を掘ってアイテムを集め、ペットを作り出すこともできる

●カートリッジ●バッテリーバックアップ

Jコード092444

# 超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2

ROM未着　育成シミュレーション／バンプレスト
GB　8月 7日　3980円

## 今度はモンスターだけでなく食べ物も合体できるんだ

昨年12月に発売された同名作品の続編が登場する。行方不明になった虎王を捜すべく、5匹のドラゴンを見つけるのが今回の目的だ。前作同様、もんペットと呼ばれるモンスターを捕まえ、それを進化や合体させることでアイテムとして活用する。もんペットはプレイヤーのかわいがり方次第で進化の形態がさまざまに変化する。また、新要素として、もんペットに与える食べ物も、合体させて活用できるようになった。

**原作のコミカルなノリでモンスターを育てたい人**




➡もんペットは同時に3匹まで育成できる。大事に育てて進化させよう

●カートリッジ

Jコード093122

# テュロック ～バイオノザウルスの戦い～

開発版　アクション／スターフィッシュ
GB　8月 7日　3980円

## 恐竜からエイリアンまでさまざまな敵を倒して進め！

本作はN64で発売された3Dアクション『時空戦士テュロック』を、手軽に遊べる横スクロールタイプにしたもの。主人公テュロックの目的は、時空支配をたくらむ破壊神の野望を阻止すること。そのためには、次々と行く手を阻む恐竜などを倒しながら、迷路のような入り組んだステージのゴールを目指さなければならない。ただし敵の攻撃は激しく、簡単にダメージを受けて死んでしまうため、難易度的にはかなり高めだ。

**手強いアクションゲームを手軽に楽しみたい人に**



➡テュロックの武器はナイフや弓矢などがあり、敵に合わせて使い分ける

●カートリッジ

Jコード093246

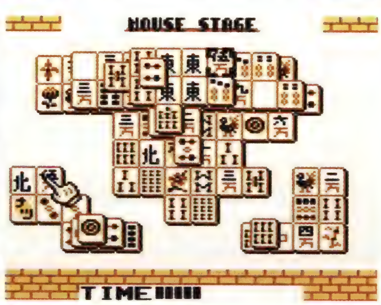
# 上海 Pocket

開発版　パズル／サンソフト
GB　8月 6日　3980円

## やり応えバツグンのパズルがいつでもどこでも遊べます

同じ絵柄の麻雀牌を2つ1組で消していくゲーム『上海』。非常に単純なルールなので誰でも取っつきやすい反面、取る手順を間違えると即、手詰まりになってしまうという、非常に奥の深いゲームだ。ゲームボーイ版では、通常の『上海』の他、通信対戦もできる。さらに、指定された牌をより少ない手数で取るミニゲームなどもあり、プレイヤーを飽きさせない。くれぐれも暇潰しのつもりで、大切な時間まで潰さないように。

**いわゆる隙間時間を潰せるゲームがほしい人に**




➡決まった形に組まれたパズルを解く、シナリオモードも用意されている

●カートリッジ

### 8月発売予定のその他のTVゲーム

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション | SS | 8月6日 | エス・エヌ・ケイ | 4800円 |
| サムライスピリッツベストコレクション | SS | 8月6日 | エス・エヌ・ケイ | 4800円 |
| 慟哭　そして…　ファイナルエディション[18歳以上推奨] | SS | 8月6日 | データイースト | 6800円 |
| ドリームジェネレーション | SS | 8月13日 | メサイヤ | 6300円 |
| スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ　ナイトメア　スペシャルパッケージ版 | SS | 8月27日 | ジャレコ | 3800円 |
| ファミリーボウリング | PS | 8月6日 | 日本物産 | 5800円 |
| エルフを狩るモノたちII | PS | 8月13日 | アルトロン | 7800円 |
| The Legend of Heroes IV　朱紅い雫 | PS | 8月27日 | GMF | 5800円 |
| アバラバーン | PS | 8月未定 | タカラ | 5800円 |
| 64トランプコレクション | N64 | 8月7日 | ボトムアップ | 6980円 |
| 忍たま乱太郎64　チャレンジパズル（仮） | N64 | 8月未定 | カルチャーブレーン | 価格未定 |
| 釣り先生 | GB | 8月7日 | J・ウイング | 4800円 |
| 昆虫博士 | GB | 8月7日 | J・ウイング | 4800円 |

# 7月発売のテレビゲーム

今月のピックアップソフト

- オーバーブラッド2
- b.l.u.e.　Legend of water
- ハロー　チャーリー
- F-ZERO X
- アンジェリーク　デュエット
- シルエットミラージュ　～リプログラムドホープ～
- STAR SOLDIER　VANISHING EARTH
- ジングルキャッツ　愛と友情の猫物語～ラブパラ大作戦の巻
- スターオーシャン　The Second Story
- 蒼天の白き神の座　～GREAT PEAK～　...etc

# NOW on SALE!!

じゅげむが特に「注目」したタイトルを集め、実際に遊んでみた感想を掲載。アドバイスも参考に。

## 注目ソフト・ピックアップ

### 注目ソフト・ピックアップとは?

先月のソフト・カタログで「注目!」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

注目

### ゲーム情報の見方

**追っかけ情報・・・・**スケジュールの都合でソフト・カタログに載せられなかったゲームを追っかけで紹介しています。すべてのゲームをもれなく掲載するのがじゅげむのお約束です。

**新着ROM・・・・**前回、編集部にROMが届かずにちゃんと紹介できなかったソフトに関して、もう一度ピックアップしているものです。触らなければわからないゲームの面白さをお伝えします。

### 執筆陣紹介

●長谷川泰
ビッグタイトルには目がないミーハー野郎。性格が軟派なのに、なぜか硬派なゲームをこよなく愛する。

●東
身長180センチ、体重35キロのスーパーロボット。シューティング好きで、アーケードゲームは我にお任せあれ。

●松木えりか
好き嫌いはあるものの、愛するゲームに対する一途な思いは、人一倍激しい。紅一点のゲーセン大好き娘。

●鈴木カズ
野球、サッカー、バスケ等、頭を使わず、手軽に遊べるスポーツゲームが好き。でも単純すぎるのは嫌い。

●やす
競馬、競艇などなど、専門はギャンブル系。ゲームで勝っても寂しいだけで、財布の厚さは変わらない。

Jコード 049930



# F-ZERO X

N64

かつてレースゲームファンを虜した、ハマリ度の高い3Dレース。前作ほどのストイックさはないが、ライバルを抜く爽快感と、破天荒なコースを走る興奮度は段違いに上がっている。

## ライバルが増えて、抜き去る爽快感が格段にアップ！

自分で言うのも何だけど、前作のスーパーファミコン版をやり込んだ自分としては、ヘタな続編じゃあ認めないと思ってた。それでいざプレイしてみると、これがまたハマるのなんの。プレイ感としては、レース台数が30台と多いことや、コース幅が広がったことなどで、近い感覚の別ゲームって感じ。前作のように、コーナーをタイトに攻めてタイムを縮めるといった、ストイックさに加えて、走行速度や動きの滑らかさも上がっているし、3Dスティックを使って微妙な操作ができるのがいい。それに、なんといってもライバルの数が多いため、しのぎを削って走る楽しさは格段にアップ。ライバルたちを次々にオーバーテイクする瞬間は、これまでにない爽快感を味あわせてくれる。

また、コースレイアウトがとにかく破天荒で、チューブの中や棒の外側を走るモノ、大ジャンプの連続やジェットコースターまがいのモノなど、走るだけでなく見るだけでも楽しいものばかり。しかも、ちょっとしたミスで大幅に順位が下がるため緊張感があり、レース後には手が震えてしまうほどだ。本作は、前作と別ものと捉えられれば、間違いなくハマれるレースゲームだ。(小林)



↑今作はコースの作りがとにかく突飛。特にチューブ状や棒状など、これまでになかった新感覚の走りが楽しめる。魂を賭けて勝負してもいいくらいハマれるぞ

## マジ燃える！　熱くなる！

レースゲーム＝ゲームセンターの大型筐体という私にとって、家庭用レースゲームなんて……う〜ん。バカにしてはいけないものです。近未来を舞台にした、斬新なコースでのレースは思わず熱くなってしまいます。「時速1500キロ」という、およそ現実離れしたスピードで走れるというのもカッコいいです！（まつき）

## 順位を確実にアップさせる2つのテクニック

### 新要素のドリフトを使ってライバルをゴボウ抜きにする

今作では、スライドによるコーナーリングに加え、急激に向きを変えるドリフト要素がプラスされた。これを使えば角度の急なカーブも楽勝で曲がれるが、少しでもミスをするとすぐスリップしてしまう。何度も練習をしてマスターすべし。



↑ドリフトは、曲がりたい方向と逆へスライドをするとできる。その直後、一瞬だけアクセルを離すとスリップが防げる

### ジャンプの姿勢を制御して飛距離と速度をアップ

ジャンプ中の姿勢は、速度と飛距離だけでなく、着地後の速度にも大きく影響を与える。ベストな姿勢をマスターして順位を上げよう！



➡ジャンプは水平よりもやや下向きがベストだが臨機応変に

⬅着地する瞬間に、機体を水平に戻すと速度の低下が少ない

---

# 7月 NOW on SALE!!

# 注目ソフトピックアップ

**もうすぐお盆休みに夏休み。ロールプレイングが多く発売されるので、じっくりプレイしてみては？**

## MENU



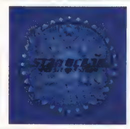
**F-ZERO X**
●任天堂
●レース
●5800円
N64



**STAR SOLDIER VANISHING EARTH**
●ハドソン
●シューティング
●6800円
N64
追っかけ情報



**探偵神宮寺三郎 夢の終わりに**
●データイースト
●ハードボイルドアドベンチャー
●6800円
SS



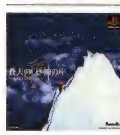
**スターオーシャン The Second Story**
●エニックス
●ロールプレイング
●6800円
PS



**オーバーブラッド2**
●リバーヒルソフト
●3Dアクティブアドベンチャー
●6800円
PS



**b.l.u.e. legend of water**
●ハドソン
●海洋アドベンチャー
●5800円
PS



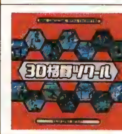
**蒼天の白き神の座 〜GREAT PEAK〜**
●SCEI
●登山シミュレーション
●5800円
PS



**シルエットミラージュ 〜リプログラムドホープ〜**
●トレジャー
●アクション
●5800円
PS



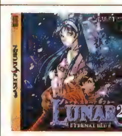
**ジングルキャッツ 愛と友情の猫物語〜ラブパラ大作戦の巻**
●ソニー・ミュージックエンタテイメント
●シミュレーション
●4800円
PS



**3D格闘ツクール**
●アスキー
●3D格闘ゲーム作成ソフト
●5800円
PS



**DIABLO**
●エレクトロニックアーツ
●ロールプレイング
●5800円
PS
追っかけ情報



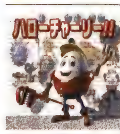
**ルナ2 〜エターナルブルー〜**
●角川書店／ESP
●ロールプレイング
●7800円
SS
やってROM着!みました



**レイディアントシルバーガン**
●トレジャー
●シューティング
●5800円
SS
やってROM着!みました



**SEGA AGES ギャラクシーフォースII**
●セガ・エンタープライゼス
●3Dシューティング
●3800円
SS
やってROM着!みました



**ハローチャーリー**
●エニック
●アクション
●5800円
PS
やってROM着!みました



**実況パワフルプロ野球'98 開幕版**
●コナミ
●野球
●5800円
PS



**アンジェリークデュエット**
●光栄
●恋愛シミュレーション
●7800円
PS
追っかけ情報



**SKI AIR MIX**
●キッド
●スポーツアクション
●4800円
PS
やってROM着!みました



**遊戯王 モンスターカプセル ブリード&バトル**
●コナミ
●育成&バトル
●5800円
PS
やってROM着!みました

今月は19タイトル

# NOW on SALE!!

Jコード071293



## 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

SS

今年4月にプレイステーション版で先行発売されているものと同名の作品。プレイヤーはザッピングシステムにより、神宮寺、洋子、熊野といった主要人物の視点から事件の解決を目指す。

### もう一方の主役は寺田克也氏が描くイラストだ！

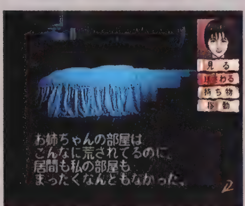
先行で発売しているプレイステーション版もプレイしているが、サターン版をプレイしての率直な感想は、「音がいい」。サウンドのクオリティが向上しているため、BGMで流れるジャズミュージックが心地よく響き渡るのだ。そのため、プレイステーション版以上に『神宮寺』ワールドに浸ることができた。

また、今作『夢の終わりに』は、『バーチャファイター』シリーズのイラストなどを手掛けている寺田克也氏が全編イラストを描き下ろしており、随所で挿入されている1枚絵がプレイヤーに強烈なインパクトを与える。そこには台詞もナレーションもいらない。その1枚の絵だけで、いったい何が起こっているのか、物語の重要な場面ですら端的に語り尽くしてしまっているのだ。息を呑むような迫力が伝わってくる絵、静かな時間が流れて行く絵、そして登場人物たちの心のひだまでも感じとれそうな絵……。1枚1枚の絵がプレイヤーの心を捕らえて離さない。

脇役ですらも魅力あるキャラクターたち、緻密に練られたシナリオ、美しいイラスト、時の流れを今にも止めてしまいそうな美しいジャズの音色、これらのすべてが今作『夢の終わりに』を支えている。はっきり言って、シリーズ史上最高傑作であると断言していい。（まつき）

#### 迷探偵!? 永田美貴の視点

失踪した永田由香の妹、美貴。推理などに直接参加することはないが、物語の随所で神宮寺も驚くような洞察力を見られる。ぜひ美貴の視点からも事件を見るべし。




←美貴の指摘は迷宮入り寸前に打開の糸口にも

### ハードボイルドはお好き？

独特なグラフィックや、ハードボイルドな雰囲気を強調した世界は、好き嫌いが分かれるかも。この雰囲気に拒絶反応を示さなければ、練り込まれたシナリオのおかげで、作品の世界へと引き込まれていくはず。ショートシナリオ集は手軽に楽しめて、面白い。欲を言えば、もっと本数があれば……。（鈴木カズ）

### 充実のオマケはサターン版でも健在だ！

プレイステーション版でも好評だったショートストーリー仕立ての事件簿やデータベースなどは、サターン版でももちろん健在だ！　一部を紹介しよう。

#### 1話完結　謎の事件簿

神宮寺、洋子、熊野が出題者となってプレイヤーに挑戦する事件簿。神宮寺、洋子編は密室殺人事件が、熊野編は警察用語基礎知識テストだ。



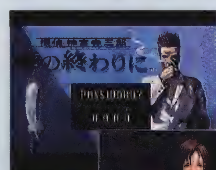
←洋子編は痴情のもつれからの密室殺人事件だ！



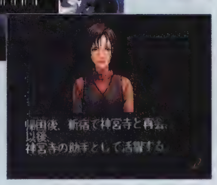
➡警察用語基礎知識テストはかなりハイレベルだ

#### キャラクターデータベース

ゲームスタート時に「パスワード」という項目を選んでアルファベット4文字のパスワードを入れると、全キャラのデータが見られるぞ！



←アルファベット4文字は自分で探して見よう！



➡合っていればファン必携の貴重なデータがでるぞ

Jコード091812



## STAR SOLDIER VANISHING EARTH

N64

弾避けよりも敵の破壊に主眼が置かれたシューティング。『スターソルジャー』など、キャラバンシューティングのテイストを受け継いでおり、点数稼ぎの環境が整っている。

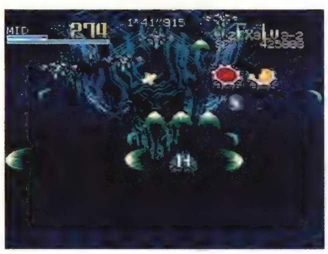
### もっとストイックに仕上げてもよかった!?

あの高橋名人がプロデュースしたということで、どんな作品になっているのかなと思ってプレイしたら、めちゃくちゃファミコン時代のシューティングぽくって、懐かしい気分を覚えてしまった。もちろん、いい意味でだけど。なにしろ、「連射」とか「ボーナス得点」とか、高橋名人を語るうえでは外せないキーワードが、ゲーム中にギッシリ詰まっているんだもん。しかも、制限時間つきのスコアアタックモードまで用意されているし。確かに、最近のシューティングではあまり見かけない、弾避けよりも撃ちまくって敵を倒すことにポイントを絞ったタイプの作品だ。名人を知らない世代の人にとっては、逆に新鮮に思えるだろう。

ただ、古臭さを出したくなかったのだろうか、演出にも力を入れているように見えるけど、これがイマイチ。特にボス敵の登場シーンが迫力不足で、しかもどこかアカ抜けていない。また自機の攻撃手段が多く、煩雑な印象も受ける。そんなわけでファミコン時代のシューティングにあった、ある種のストイシズムを期待している人には、中途半端に懐かしい作品と映るかも。（加藤）

### 面白いんだけど、あと1歩

底無しに撃ち込める連射性を武器に、バリバリ敵を倒していけるのはなかなか爽快だ。連続して撃墜することで、桁外れなスコアを叩き出せるコンボシステムも気持ちイイ。ツボを押さえた内容なので安心して楽しめるのだが、その無難さが口惜しい！　安定した楽しみよりも、新鮮な驚きが欲しかった。（東）



⬆タイムアタックモードでは、ポーズをかけている間も時計が進む。かなりシビアだ

#### 序盤のボス敵を攻略！

**MISSION 1**

最初の小さい弾をバラ巻きつつライフルを撃ってくる攻撃では、正面でローリングして弾きつつ、できるだけ撃ち込む。爆風が広がる誘導ミサイルを撃ってきたら、画面最後方に張りつき、引きつけてから左右どちらかの隅に移動、そこから前に進むと避けやすい。




←コアが見えたら、スペシャルアタックを使おう

**MISSION 2**

基本的には、常に画面の最後方で弾を撃ち込む。ピンクのレーザーは一度ホーミングしたのを確認してから、ローリングで弾こう。なお本体が画面の後方に下がってきたら、巨大レーザーを撃つ合図。レーザーは本体の中央から発射されるので、画面の隅に逃げよう。



←弾を当てることより、回避行動に専念しよう

**MISSION 3**

まず最初に、画面内を移動しながら弾をばらまいてくる。大きな円を描くような軌跡で逃げるといいだろう。次に、砲台から炸裂弾を発射する。この弾の爆風はかなり広く、破裂してから避けるのは困難。本体となるべく距離をとり、弾が発射された瞬間に避けよう。



←弾速が速いので、常に本体と距離をとって戦うこと

Jコード071129



# オーバーブラッド2

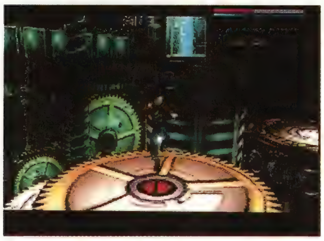
**PS** ●アナログコントローラー対応

未来世界が舞台のSFアドベンチャー第2弾。1つのシチュエーションでも複数の解法があり得る新システムを搭載し、プレイの自由度が格段に増した。ムービーによる演出も魅力。

## スタンダードなSFセンスにどっぷりとつかれる

のっけからいきなり事件に巻き込まれ、転がるように進行していくストーリー展開がまず面白い。ふんだんに盛り込まれた派手なイベントに、グイグイ引っ張られる軽快なテンポのプレイ感覚は、さながらSF冒険活劇という感じだ。さらには、その濃密なSFセンスも見どころだ。暗く湿った街並みはモロに映画『ブレードランナー』を思わせるし、店で手に入る小道具や住民たちとの会話の中にも、さりげなく近未来的なビジョンが散りばめてある。映画的な手法を多用した、随所で挿入されるムービーとあいまって、ガッチリ構築されたSF世界に引きずり込まれてしまうのだ。

さて、肝心のアドベンチャーとしての手ごたえだが、SF的な小道具を利用した奇想天外なアクションが、あちこちに盛り込まれているのが面白い。アイテムで一瞬にして水を蒸発させたり、反重力ブーツを身に付け機械仕掛けの部屋を飛び回るなどといった、奇抜なシチュエーションの連続なのだ。派手な大作好きの人にオススメの1本です。(城戸)



⬆さまざまな小道具を活用してSF世界を駆け回る。突拍子もない展開がユニークだ

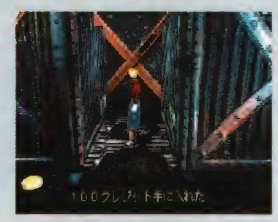
## アクション映画なみの興奮

オープニングを含め、いたるところに挿入されるムービーシーンがプレイヤーの興奮度をいっそう高めてくれる。ストーリーもよく、一本道ではないので時間を忘れて没頭してしまうのだ。マップ移動時のキャラクターがやや見づらいけれど、カメラの位置を自由に動かすことができるので問題なし。(渡辺)

### ステージクリア時のランクを上げるには

**1 素早くクリアせよ!**

クリア時のランクでもっとも重要なのはクリアのスピード。各章にはそれぞれ基本となるクリアタイムがあり、この時間以内だとクリアポイントが大きく加算される。ムダのないプレイを心がけよう。



⬅基準タイムは結構厳しく設定されている。まずは最短クリアを目指せ

**2 アイテムを数多く入手**

アイテムをゲットするごとに、少しずつポイントが加算されていく。入手しづらいアイテムのある場所へ行くことでボーナスになることもあるので、こうしたアイテムは率先して手に入れよう。また、物を破壊したり燃やしたりすることでも少しポイントが稼げる。



⬅クリアタイムの妨げにならない程度にアイテムを回収だ



➡取りにくいアイテムだと、さらにポイントが増えることも

**3 減点要素を避ける**

クリアポイントは、一定の条件でマイナスされることがある。中でも気を付けたいのは、アイテムの使用(通信機とボイスレコーダ以外)で少し減点されるということだ。意味のないアイテムの濫用は避けるようにしよう。その他では、死んでやり直した場合や、インスタントプレートを使用した場合に大きく減点されるのも覚えておこう。

Jコード072818



# スターオーシャン The Second Story

**PS**

簡単な操作でアクション性の高い戦闘が楽しめるロールプレイングの2作目。スムーズでテンポのいい展開で、感情移入度が高いストーリーを楽しめるのが最大の特徴と言える。

## 主人公に感情移入して、物語を楽しめるのが心地いい

最近のロールプレイングは、与えられたレールの上を歩かされる感じが強く、感情移入して遊べるのが少ない気がする。ところがこのソフトは、キャラクターを前面に出し、ストーリー性を重視した展開で物語が進んでいくのが気に入った。それに加え、物語の展開がテンポいいことや細かい視覚的演出、キャラクターたちの生き生きとしたセリフなど、高い感情移入度で楽しめるのがポイント高い。さらに今作での目玉、プライベートアクションによって、これまでにない主人公との一体感が味わえるのも面白さの秘けつだろう。これは街に入るとき、主人公が仲間と別れて1人で行動するというシステムだ。これによって会話やイベントが発生し、仲間の生い立ちや意外な一面などが、スムーズな展開でより深く知ることができるというわけだ。まさに、プレイヤーが主人公になって会話しているような、一体感が味わえる。どちらかと言えば焦って攻略せず、じっくりと物語を楽しんでもらいたい1本だ。(小林)

## 物語、システムともに満足

まだ序盤しかプレイしていないが、納得できる内容に仕上がっている。戦闘が3Dになり、戦闘スタイルが選べるようになった点が嬉しい。ストーリーも壮大な雰囲気を予感させるし、前作のファンだった俺の期待にしっかり応えてくれた。久々にじっくり腰を据えて遊びたいロールプレイングだ。(井上淳一)

### プライベートアクションに隠されたイベントを探せ

プライベートアクションの醍醐味は、仲間と会話をするだけじゃない。ある特定の場所へ行き、仲間や重要人物と会話することでイベントが発生するのだ。これによって先のイベントなどが変化するので、ぜひとも探してもらいたい。



⬅お城へ行く道を進むと謎の人物と遭遇するぞ



⬆謎の人物に会ってから仲間と話すと選択式の会話イベントが発生するのだ

### 序盤からいきなり難関! レナ編での中ボス攻略

本作は主人公が2人いて、どちらを選ぶかによって展開が微妙に変化する。ところが女の子の主人公のレナを選択すると、装備の充実やレベルアップをする前にボス戦に突入してしまうため難易度が高めだ。そこで、その難関を突破するための方法を紹介しよう。



⬅ボス戦は瞬殺されることが多く難しい

**1 バックアップ徹底型**



⬆戦闘をクロードに任せ、彼の回復に専念する。早めに回復させるのがポイント

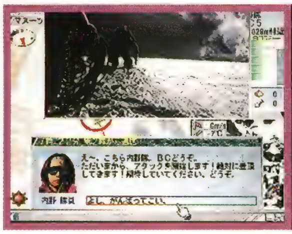
**2 タイミングずらし攻撃型**



⬆絶え間なく交互に攻撃すれば反撃されない。タイミングを間違えないよう注意

# NOW on SALE!!

Jコード088943



## 蒼天の白き神の座
### ～GREAT PEAK～

**PS**

登山隊隊長として部隊を指揮し、未踏峰の5つの山岳への登頂を目指すシミュレーション。ルートを探査したり、中間キャンプを張ったりと、実際の登山で行う手順が再現されている。

### 地味だけど、ジワジワと夢中にさせる何かがある

登山を題材にしたシミュレーションとは、これはなかなかマニアックなゲームだ。しかも、ゲーム的な味付けは施されておらず、とことん本物志向にこだわったリアル路線ときている。個人的には登山に興味ないし、あまり乗り気ではなかったのだが、長時間プレイするにつれて、徐々にこのゲームの面白さが分かってきた。ルートを探しては登り、探しては登り、という風にプレイヤーの役目はある意味、単純作業の繰り返しだ。しかし、それでも常に緊張感を保たせてくれ、単調に感じないところがいい。滑落でのケガは絶えないし、当たり前のように高度障害や凍傷にかかってしまう。さらには吹雪で遭難したりと、かわいい隊員たちにアクシデントが山のように襲いかかり、決して気が抜けない。だからこそ気合いも入る。シビアという点では苦労するが、理不尽なことはなく、そのあたりのバランスは絶妙だ。そのおかげで、一度や二度の失敗に懲りず、次こそは頑張ろうという気にさせてくれる。

地味なゲーム性のため面白さを感じ取るまでに時間がかかるが、テンポも操作性も非常に快適だし、シミュレーションとしては完成度の高いゲームだ。(井上淳一)



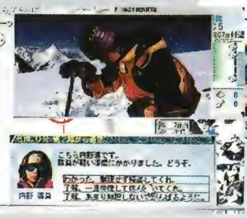
⬆すべての部隊に注意を払わないと、死人が出てしまうことも。非常にシビアだ

### 毎日コツコツと遊んでみよ

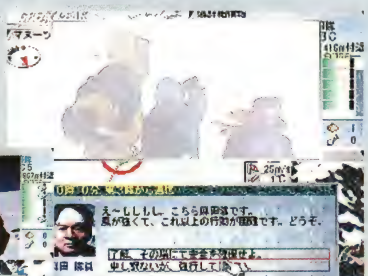
とってもパソコンライクな作りで、見た目とプレイはとても地味。しかもやることが単純作業の繰り返しなので、粘っこい根気が求められると思う。実際の登山経験はないが、このゲームをプレイしていると、「ああ、ホントに大変だなあ」と身に染みて感じてくるだろう。新鮮なゲームが欲しい人へ。(やす)

### 登山の重要な心がけ教えます！

このゲームをプレイする上で肝心なのは、「あせらない」ことだ。始めたばかりの頃は1、2週間（ゲーム内の期間で）あれば登頂可能なように思えるが、実際はそう都合よくいかない。もっとも厄介なのが高度障害で、これは少し上方へ進むたびに必ず起こる。イライラさせられることもあるが、高度障害にかかった部隊は、順応するまで素直にベースキャンプで待機させておこう。無理して作業を続けさせると状態はどんどん悪化し、取り返しのつかないことになってしまう。3歩進んで2歩下がる、の気持ちで臨んだ方がいい結果につながるのだ。また、中間キャンプは落石などで頻繁に破壊されるため、過剰なぐらいあちこちにテントを張ることを忘れずに。それと同時に食料や物資を多めに配備しておけば、地道ながらも長期間の作業に耐えることができる。



➡隊員たちの健康を第一に考えることが名隊長たる条件



⬆猛吹雪で視界が困難なときは必ずその場で待機させよう。無理させるとルートを見失って大変なことに

Jコード090743



## b.l.u.e.
## Legend of water

**PS**

プレイヤーは主人公マイアとなって、パートナーのイルカと共にダイビング中に遭遇した遺跡のをめぐる多くの謎を解いていく。フルポリゴンで描かれた海中の風景は格別に美しい。

### 海に潜っての冒険は、すごく斬新に感じる！

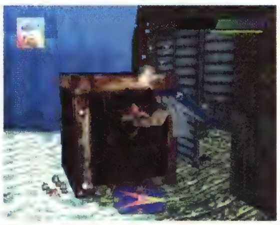
結論から言ってしまうが、かなり面白い。こんなことを言うのも何だが、3Dアドベンチャーゲームですぐに目が回ってしまい、長続きした試しのない私が自力で3D酔いを乗り越えてやってやろうと思ったくらいだからだ。もちろん、不満がまったくないわけではない。序盤の基地内の移動がマップ表示形式なので単調になっている点は、ちょっと納得できない。しかし、そんな不満は些細なもので、いったん海に潜ってしまえば（3D酔いさえしなければ）快適そのもの。操作もすぐに慣れるので、プレイヤーは海中探険に没頭することができる。

海に潜って、謎の遺跡を発見するまでの間は、海と基地を行ったり来たりするなど、フラグ立てなどが面倒くさい。が、いったん遺跡を発見して中に入ってしまえば、待っているのは、プレイヤーの頭脳を試さんばかりの謎解きやスリリングなハプニング。これは難易度そのものは決して高くはないが、パートナーのイルカをうまく活用しなければならないものもあったりする上に、画面端に示されている主人公の酸素ゲージが切れてしまうと即ゲームオーバーになってしまう。ハプニングに即、反応し、切り抜けなければならず、さらに、プレイヤーは酸素の残り時間とも競争としなければならない。謎やアクシデント自体は難しくはないが、時間との競争は厳しい。しかし、スリル感と難易度の絶妙なバランスがこのゲームを良質の内容に仕上げているのだろう。(まつき)





⬅小さな会話からでも、貴重な情報が得られることが多い



➡パートナーのイルカ、ルカは冒険に役立つ心強い存在

### 海中の浮遊感がイイカンジ

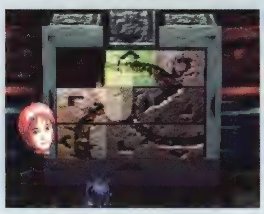
難易度がそれほど高くなく、誰でもチャレンジできるところが初心者に嬉しい。一方で減っていく空気を気にしてドキドキしながらする海中探検は、玄人素人を問わない充実感がある。何より海中を泳ぎまくるときのあの独特の浮遊感覚は、他のゲームではちょっと体験できない気持ちよさだろう。(相原)

### 2カ所の難関の切り抜け方！

ゲーム序盤、酸素の残量の関係上、とっさに反応しなければならない場面がある。酸素切れで終わらないために、打開のためのヒントを伝授しよう。

#### 大理石のパズル

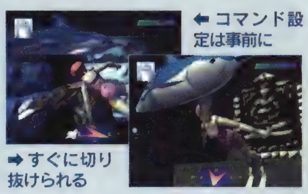
このパズルをすぐに切り抜けるヒントは、基地内のマイアの部屋のマイアノートにあるのだ。それで練習していればすぐに切り抜けられるぞ。



⬅パズルは8枚の板を並べ替えていく、一見簡単なもの

#### 障害物の切り抜け方

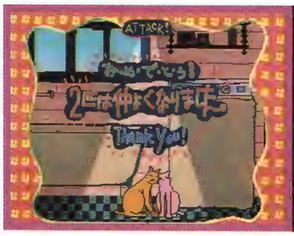
イルカと組んで切り抜けなければならない場面だ。動かない障害物のときは「協力する」、流れる障害物のときは「誘導する」を使おう。



⬅コマンド設定は事前に

➡すぐに切り抜けられる

Jコード090913




## ジングルキャッツ
### 愛と友情のネコ物語〜ラブパラ大作戦の巻

**PS**

1軒屋に住む猫たちを世話しつつ、その中の2匹の仲を取り持つのが目的という育成シミュレーション。登場する猫は実在の猫による同名のミュージックグループをモチーフにしている。

### 身勝手な猫たちも、つき合ううちにかわいく思えてきます

ペット育成型のシミュレーションはそろそろ食傷気味だったのだが、本作はやけに新鮮に楽しめた。というのもこのゲームの場合、だらだらと慢性的に育成するわけではなく、ステージごとに短く区切られているので歯切れよくプレイできるのだ。また、登場する猫たちの仲を取り持つという目的がはっきりしているのも大きな特徴。育成につきものの掃除や食事といった世話も必要だが、これはあくまで目的を満たすための副次要素。目的の2匹をネコじゃらしであやして機嫌とったり、オモチャで遊んであげたりして親密度を上げていく作業は、さながら恋のキューピッド。思わずほのぼのしてしまう、新鮮なプレイ感覚だ。

また全体に流れる、ちょっとシャレたセンスも心地いい。見た目での取っつきにくさは皆無なので、ゲーム初心者の女の子などにも諸手をあげてオススメできる。1ステージあたりのプレイ時間も短く、あっさり遊べるのも今風の作りだ。ステージ数は全部で9つとやや食い足りないが、その軽さも持ち味だ。(城戸)

#### ステージクリア後にはライブのお楽しみが！

無事ステージをクリアすると、お楽しみタイムの開始。9匹の猫たちのコーラスによる、洋楽の名曲の数々が聞けるのだ。用意された曲は、ステージ数と同じく9曲。歌謡曲からロックナンバーまで、かなりバラエティに富んでます。


⬅クリアーすれば、音楽にあわせて猫が躍る

### 本物の猫が飼えない人向け

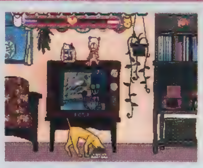
猫たちの挙動は気紛れで、世話をするのも大変。かなり振り回されるけど、その手間がなぜか心地よかったりするのは、猫を飼っているという実感が得られるからだ。猫たちは実にいろんな仕草をとり、見ているだけでも飽きがこない。動物を飼えない場所に住んでいる猫好きには、打って付けの1本です。(東)

### 猫たちのご機嫌を取る方法は……!?

目的となる2匹の猫を取り持つには、猫のステータスを高くしつつ、さらに2匹同士のラブパラメータを上げていかねばならないのだ。ステージが進んでいくと、他の猫がふえて邪魔をしにくることもある。目的の2匹だけでなく、全員を満足させていくことが重要なのだ。

#### 1 まずはじっくり基本的なお世話を！

まずは猫たちのパラメーターをチェックして、数値が低いものを補っていくのが重要なポイント。お腹が減っていればエサをやり、機嫌が悪ければ猫じゃらしで遊んでやる。すべての猫に、まんべんなくご機嫌を取るのを忘れずに。


⬅序盤は登場する猫の数が少ないので、管理しやすい

#### 2 おもちゃを使って喜ばせよう

こうして機嫌を取っていきながら、目的の2匹を一緒に遊ばせるようにしむけよう。2匹がゴキゲン状態なら、揃って1つのオモチャで遊ばせるとラブパラメータが急上昇する。一気に最大限まで上げ切って2匹を一層親密な仲に進展させるのだ！


⬅2匹を1つのおもちゃにじゃれつかせるように仕向けよう

Jコード088959



## シルエットミラージュ
### 〜リプログラムドホープ〜

**PS** ●デュアルショック対応

昨年サターンでリリースされた、2D横スクロール型のアクションのリニューアル版。左右の向きによって属性の異なる2つの攻撃を使い分けて進んでいく、高い戦略性が要求される。

### 指先だけじゃ勝てない！　特殊システムをフル活用だ

プレイ開始直後の印象は、漠然と難しいという感じを受ける。ショットのみの力押しだと、すぐ壁にブチ当たってしまうからだ。ではどうすればいいかというと、かなり数多く用意された特殊アクションの使い道を見出していく必要がある。中でも本作の目玉なのが、攻撃の属性という概念。登場する敵は、その大抵が「シルエット」もしくは「ミラージュ」のどちらかの属性を持っていて、これに対応した攻撃でダメージを与えられたり、攻撃力を奪い去ったりすることができる。これをしっかり理解した上で、さらに付随的に用意された動作をも使いこなさねばならない。例えばある局面だと、密集しているザコに対し、攻撃を跳ね返すリフレクターで対抗するという具合に、場面ごとで有効な攻略法を対症療法的に「発見」していくわけ。プレイヤーの創意工夫がクリアにつながる、この過程が非常に楽しいのだ。アクション初心者には敷居が高いので、中級以上を自認する人にオススメしたい。(城戸)

### クセはあるが熱中度高し

属性を考慮するテクニカルなシステムに加え、難易度が高いので最初は苦労する部分も。だが、完成度の高さは折り紙付きで、非常に練り込まれた感じのするゲームだ。やり込むほどに味が出るといったタイプで、ハマリ度はかなり高い。手応えのあるアクションを求めている人は、ぜひともプレイを！(井上淳一)




⬆プレイステーション版の追加要素である、新ボス。弱点となる属性を見極めて、慎重に攻撃を仕掛けろ！

#### まずは覚えたい3つのテクニック



用意されたテクニックは多様なので、優先順位をつけて覚えていく必要がある。まずはもっとも有効な、この3つのテクを修得だ！

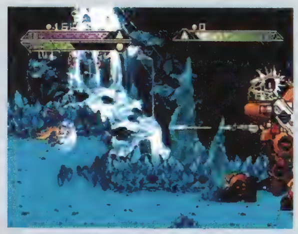
#### 1 攻撃の属性を理解しよう

このゲームでもっとも重要なのが敵の属性。ダメージを与えられる方法を見極めてから攻撃すべし！


⬆相手の属性がシルエットなら、ミラージュ属性の攻撃を当てまくれ！

#### 2 リフレクターの有効活用

相手の攻撃を跳ね返すリフレクターはいろんな局面で役立つ。集中攻撃を受けそうなら即座に使おう。


⬆ザコの集団やボス戦などで、特に役立つ。うまい活用法を編み出すのだ

#### 3 つかみ&投げを利用!!

接近して相手をつかみ、投げとばしたところにショットで攻撃する。対ボスでは重宝する戦法だ。


⬆ダメージを与えられる、異属性側の向きに投げ飛ばすのがコツだ

# NOW on SALE!!

Jコード089419



## DIABLO

**PS** ●2P可●メモリーカード2～12ブロック使用

パソコンで大ヒットを放った、海外産のロールプレイング。ダンジョン探索をしつつ、奥深くに潜む魔王を倒すのが目的だ。ゲーム中の言葉が和訳されるなど、プレイしやすくなっている。

### ロールプレイングファンの心をくすぐる仕掛けがいっぱい！

インターネットを活用し、世界中の誰とでも冒険を楽しめることで注目を集めた『DIABLO』がプレイステーションで登場！この報せに多くのユーザーが喜んだことと思うけど、反面「でもネットプレイを楽しめないんじゃぁねぇ…」という、無念の想いがあるのも事実だろう。かく言う僕もその１人だったんだけど、プレイしてみてその印象は大きく変わった。このゲーム、ネットプレイなしでも、すごく面白い！

ゲームは、すこぶるオーソドックスだ。プレイヤーはダンジョンの奥深くに潜む魔王を倒すために、薄暗く不気味な地下世界へと挑む。視界の悪い闇の中をジワリジワリと歩みを進めていくのは緊張感が高く、迷宮探索の気分にどっぷりと浸らしてくれる。地下に進むほど敵は強くなり、アイテムのレア度も高くなっていく。それをコレクションしていく楽しさが、ロールプレイングファンの心を捉えて離さないのだ。

プレイ感はシンプルでかなりストレートな印象。とてもマニアックではあるけど、オーソドックスなだけに取っ付きやすく、煩雑さがないので実は初心者でも安心して遊べる。単純なのに奥が深い、楽しむほどに味わいが増していく。ネットプレイもいいけれど、それもすべてはしっかりとしたゲーム性があればこそ。多くのユーザーが本作を支持している大きな理由は、やはりその内容にこそあるのだ。（東）



⬆アイテムは空いてる隙間を埋めるように収納していかなければならない

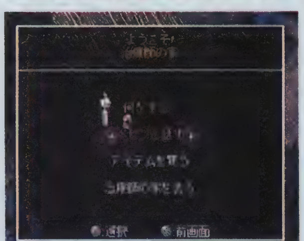
### 日本語化の努力に拍手

パソコン版と比べ、パッドでの操作は使い勝手がいい。日本語化されているのも大きなポイントだ。これでやっとストーリーを理解できると喜んでいる人も多いのでは？パソコンの方では、続編の発売も決まっていることだし、本作にはまった人はこれを機会に、パソコンを買ってみてはいかがでしょうか。（渡辺）

### プレイステーション版ならではの２大特長！

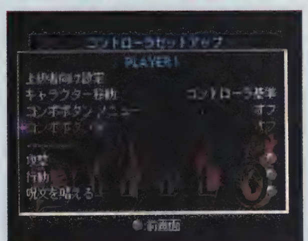
本作にはパソコン版にはない大きな魅力が2つある。１つがゲーム中の言語がすべて和訳されていること。そしてもう１つが、マウスを使うマニアックな操作環境が改善され、すべてパッドでゲームをすることができるということだ。そのため、とても親しみやすくなり、未体験者はもちろんのこと、右手にマウス左手に辞書という煩わしいパソコン版に馴染めなかった人でも、安心して楽しめるようになっている。

**1 ゲーム中はすべて日本語表示**



⬆ゲーム中の会話などはすべて日本語で表示され、おまけにフルボイスだ

**2 とっても快適なパッド操作**



⬆ほとんどのボタンを使用することになるが、慣れれば快適に遊べる

Jコード078191



## 3D格闘ツクール

**PS**

用意されたモデルに、作成した技を組み合わせることで、３D格闘のキャラクターを作り上げる。秒間60フレームのモーション設定や当たり判定の設定など、非常に細かい作業が可能だ。

### 何でもできる懐の広さは、病み付き度高し

３D対戦格闘をこの手で作れるなんて、これはもう驚き！　アスキーの『ツクール』シリーズは、今までにいろんなジャンルのコンストラクションを楽しませてくれたが、これが決定版という感じ。喜び勇んで手をつけてみると、その凝った内容にこれまた驚きだ。何がすごいって、あまりにも自由度が高すぎる。モーションから判定に関わるすべての技データを自分で設定可能とくれば、格闘ゲームファンなら感激しない方がおかしいぐらいだ。まあ、その分本格的な作品を作ろうと思ったら、膨大な時間と根気が必要になるのだが……。気合いを入れて完全オリジナル技の作成に挑戦してみたところ、１つの技が完成するまでに約30分～１時間かかった。普通ならとっくに投げ出したくなるはずなのに、やればやるほど妙に意欲をかき立てられる。ポリゴンのモーションをいじったりしていると、プログラマーにでもなった気分がするのだ。

また、手軽に楽しみたいという人も、大量に収録されているサンプルデータを利用すれば大丈夫。面倒くさそうなイメージは捨てて、安心して取り組んでみよう。こんなチャンス滅多にないので、格闘ゲームが好きならぜひ一度は手をつけてもらいたい、おすすめの一本。（井上淳一）

### 根気のない人はサンプルで

まず、その細かさに圧倒されてしまう。細かすぎて、すべての機能を使い切ることさえ苦労するほどだ。自分のような根気のない人間には、オリジナルキャラを作成するなんて、難しすぎる。ただし、サンプルデータに少し手を加えるだけでも楽しめるというのは嬉しい。根気のない人でも安心だ。（鈴木カズ）

➡入念なチェックを何度も繰り返し、誰もが唸る作品を作り上げろ



⬆モデルの中には『ストリートファイターEX』のスカロマニアも登場！



### この2大ポイントを押さえることが第1歩

**モーション作成**

手首や足首、つま先といった細かいパーツごとの動きを秒間60フレームで設定するため、極めれば理想のモーションが思いのまま。最初から簡単にできるものではないが、収録されている技を少しアレンジするだけでも楽しめる。



⬆慣れてきたら、思いっきり意表をついたモーションを目指してみよう

**技の設定**

実際に対戦することを考えると、技の細かい設定は非常に重要。ダメージ量をはじめ、攻撃判定の持続時間、当たり判定をどのパーツに置くかなど、プレイヤーの担当する部分は多い。最後はカッコいい技名を決めて完成だ。



⬆これらのバランスをしっかり考えてこそ、優秀な格闘ゲームと言える

Jコード079073



## SEGA AGES ギャラクシーフォースII

**SS**

左右に回転する大型筐体が話題を呼んだ、アーケード人気作の移植版。疑似３Ｄの宇宙空間をスペースシップを駆って戦い抜いていく。オマケ要素として、リプレイ機能が追加された。

### 宇宙空間の戦いは、スピード感より繊細な操作が肝心

本作がアーケードで登場したのが88年だから、ちょうど10年。ポリゴンが一般的でなかった当時、スプライトを用いた疑似３Ｄ表現は、そのスピード感やリアルさが話題を読んだ。ただしスピード感では、体感シリーズの前作にあたる『アフターバーナーII』に２歩ほど譲るので、いま遊ぶともったりした感じだ。むしろ微妙な操作で狭いフィールドを飛び回りつつ、敵を正確にロックオンして倒していくという、テクニカルな楽しみ方こそがこのゲームの持ち味だ。その意味では、納得いくまでやりこむのに役立つリプレイ機能は嬉しいところ。当時１プレイ300円もの大金をつぎ込んでいたファンなら腰を据えて遊び込める。また本作は、初の完全移植となるので、セガマニアも要チェック！（城戸）




⬆リプレイにはパワーメモリが必須。プレイをすべて記録してくれる




⬆狭い基地内や炎の吹き上がる恒星表面などステージ構成が凝っている

Jコード052540



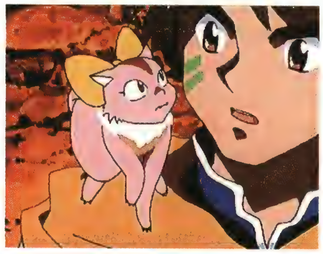
## ルナ２ ～エターナルブルー～

**SS**

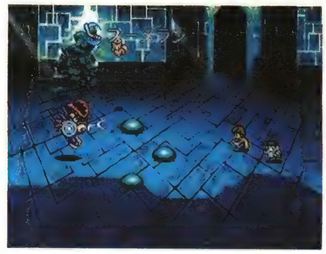
メガCDで好評を得た、同名タイトルのサターン版。ロールプレイングとしては極めてオーソドックスな作りとなっており、純粋にストーリーを楽しむタイプの作品に仕上がっている。

### 懐かしの名作小説を読み解くつもりで……

メガCD版も前作『ルナ』もプレイしたことがないので、どこが変わったのかは分からないけど、ずいぶん素直な作りだなぁと感じた。戦闘システムが特に複雑ではないし、コンピューターに任せるAIバトルも用意されているので、物語に集中できる環境は整っていると言えるだろう。しかし、強烈な個性がないと感じたのも事実。「キャラクターの声に豪華声優を起用」とか、「高品質のアニメーションムービーを挿入」とか。作品の個性が最近の一般的なロールプレイングと同レベルなので、５年前ならともかく、今の時代ではアピールポイントとして弱すぎるきらいがある。今でも通用しそうなのは、「良質のストーリー」という１点のみ。昔の名作小説を読む感覚で楽しむのが正解かも。（加藤）

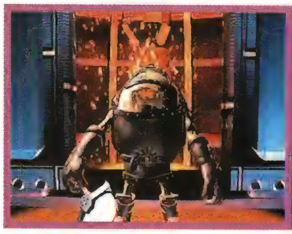


⬆キャラクターの声には緑川光や横山智佐など、有名どころの声優を起用



⬆コンピューターの行動が的確なので、安心してAIバトルに任せることができる

Jコード072800



## ハロー チャーリー

**PS**

突然動き出してしまった製鉄所を止めるため、タマゴの警備員が活躍する一風変わったアクション。敵を倒しつつ、工場内のどこかにあるリセットスイッチを押すのが目的だ。

### ユーモアたっぷりのコミカルな演出が面白い

タマゴの警備員という設定は一見何とも頼りなさそうだが、プレイしてみると見た目通りの弱さに参ってしまう。タマゴだけあって当然高いところから落ちれば割れるし、上から落ちてきた物に当たっても割れる。さらに工場内はとても熱く、ファンの風に当たらないとゆで卵になってしまうというのもおかしい。その見事なやられっぷりに、つい見入ってしまうほどだ。内容的にはレンチとボルトを使って敵を倒しながら進んでいくシンプルな内容。工場はかなり広いが、自分の行っていない場所が一目でわかるマップ画面が付いているので迷っても安心だ。全体的に洋ゲーの雰囲気が漂っているが、キャラクターがかわいいので誰にでも楽しめる作品だろう。特にライトユーザー向けです。（渡辺）

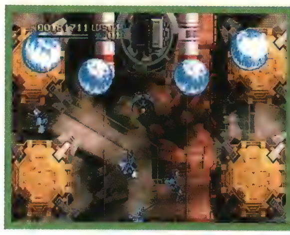



⬆しゃがむ、転がるといったテクニックもクリアのために必要なテクニックだ



⬆高いところから落ちたチャーリー。他にもやられグラフィックが用意されている

Jコード092886



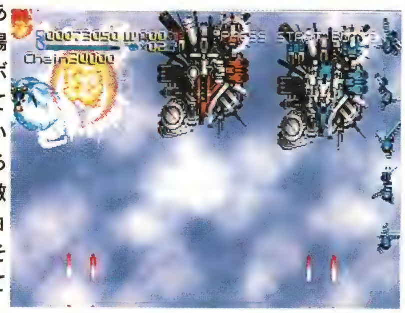
## レイディアント シルバーガン

**SS**

『シルエットミラージュ』などで知られる、トレジャー初のアーケード作品となるシューティングの移植。難易度は高めだが、隠しボーナスが多く、スコアアタックに熱くなる。

### ハイリスク、ハイリターンの稼ぎに思わず熱中！

初めは地味に感じたが、プレイしてみて意外な派手さに驚いた。特に自機の武装が多く、レーザー、追尾弾、敵弾を消せるソードなど、１つの機体でこれほど多くのショットが撃てるのは珍しい。ボタンの同時押しでも異なるショットを撃て、バラエティーに富んだ攻撃ができるが、そのぶん敵の攻撃もクセのあるものばかり。入り組んだ場所に出現するザコや砲台、ボスのレーザー攻撃１つとっても極太、反射、螺旋など、いやらしい攻撃を仕掛けてくるのだ。そのためステージや敵の出現パターンに応じたショットの使い分けが重要で、その切り替えポイントを探っていく戦略性が面白い。またシューティングの醍醐味であるボーナス得点の入り方も斬新だ。敵は赤、青、黄色に色分けされ、同色の敵を連続して倒すとボーナスが入る。つまり高得点を狙うには、敵を倒す順番をパターン化する必要があるのだ。『バトルガレッガ』や『怒首領蜂』で、得点稼ぎに熱くなった人なら、熱中度は保証付きだ。（渡辺）



⬆同色の敵を連続して撃破すると、ボーナス得点がみるみる跳ね上がっていく

# NOW on SALE!!

Jコード091731



## SKI AIR MIX

PS ●デュアルショック対応

世界の有名な5大レースコースの中から好きなコースを選んでモーグルスキーを楽しむゲーム。初心者でもジャンプ中に高度なエアアクションが決められるのがウリのゲームだ。

### 華麗なるアクションを決めてこそのモーグル！

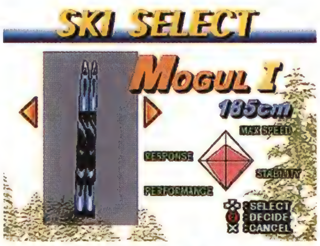
モーグルスキーといえば、長野オリンピックで里谷多英選手が金メダルを獲得したことでようやく日本人にも知られるようになった種目。そのモーグルスキーを題材にしたゲームが本作『SKI AIR MIX』だ。

プレイヤーはコースに合わせてスキー板を選び、ジャンプポイントの随所で華麗なるエアアクションを決めていく。操作自体は簡単なので、ジャンプのタイミングと技を出すコツさえ掴めば初心者でも華麗なエアアクションが出せるようになる。しかも、レース前のスキー板選びなども現実と同様に迷わせてくれる。

２人で対戦することもできるのでどちらがより華麗なエアアクションを決められるかを競うこともできる。暑い夏、涼みがてらスキーで熱くなってはどうだろう。（まつき）



⬆里谷選手ばりにエアアクションが決まった瞬間は気分爽快そのものだ




⬆スキー板はスピード重視のもの以外に、アクション重視のスラロームなどがある

Jコード091162



## 実況パワフルプロ野球'98 開幕版

PS

野球ゲームの定番『パワプロ』シリーズの最新作。バッティングシステムがN64版に近づいている他、サクセスモードの内容が一新されるなど、変更点が多い。データは98年度開幕版。

### 入口と奥行きが、グンと広くなりました

到着したマスターロムをプレイした感想は、「だいぶN64版に近づいたな」といったところ。特にミートカーソルがバット型に変わったおかげで、どこに当たればどういう打球が飛ぶかということが、すごく分かりやすくなった。細かい部分でいくつかの不満はあるが、野球システムの完成度は前作『'97開幕版』よりも高くなったと言える。

ところでサクセスモードはN64版と同じ高校野球編だが、内容が異なるうえに難易度もかなり低い。時間的にやり込めなかったので確証はないが、能力を上げやすく、あまり運に左右されないように思えた。またキャプテンにならなくても、チームは十分強くなる感じ。サクセスモードに関しては、間違いなく初心者を意識した作りになっている。ただ３年目の甲子園の決勝戦前に発生するイベントは、N64版を知らないと意味が分からないかも。

そんなわけで、サクセスモードを通じて『パワプロ』に興味を持った人も、買って損はない。しかし野球システムの面白さを味わえるようになるまでには、相当な練習が必要ということをお忘れなく。（加藤）




⬆ミートカーソルはバット型で、根元に当たると現実同様、詰まった打球になる

Jコード075761




## 遊戯王 ～モンスターカプセル　ブリード&バトル

PS

週刊少年ジャンプに連載中の『遊戯王』をモチーフにした、育成&バトルシミュレーション。鍛え上げたかわいいモンスターをコマにして、チェスのような奥深いバトルを展開する。

### のんびりと育てるのもほのぼのして、いいかも

育成とバトルのモードが完全に独立しているのが、このゲームの特徴の1つ。おかげで育成だけに専念することもできるし、バトルだけを楽しめるというのが嬉しい。100体以上あるモンスターはガッツ、インテリ、クールの３タイプに分かれており、３すくみの関係になっているので、モンスターはバトルで使うことを考えて育成することがポイントとなる。だが、バトルのことは忘れて、かわいいモンスターを自由にのんびりと育てるのも悪くない。育成自体は箱庭の中を自由に歩いたり遊んでいるモンスターに食べ物を上げたり、鉄アレイや本、パズルといった道具を与えたりするだけと簡単だ。ある程度、成長してくると食べ物や道具の好き嫌いが出てきて、かわいいリアクションもしてくれ、眺めているとほのぼのした気分になってくる。バトルの方は、舞台が３Dフィールドになっており、地形とモンスターによって戦闘方法も大きく変わるので意外と奥が深い。（鈴木カズ）



⬆コンピューターとのバトルでは、遊戯や杏子など原作でおなじみの仲間たちが個性的な戦法で挑んでくる

Jコード077721




## アンジェリーク デュエット

PS

94年にスーパーファミコン版として発売された『アンジェリーク』の大幅リニューアル版。女性向けの恋愛シミュレーションゲームの代名詞的存在となったシリーズ最新作。

### 『アンジェリーク』は初めて、という人にこそオススメ

今作『デュエット』をプレイしての印象は、『アンジェリークSpecial2』のルールで初代『アンジェリーク』をプレイするような感じ。しかし、「機会がなくて『アンジェリーク』に触れるのはこれが初めて」というような人にはオススメです。「名前以外はどんなゲームなのかすらも全然知らないの」というような人でも、女性ならば、キャラクターの絵が嫌いでなければ無条件に楽しめるでしょう。今作『デュエット』は、従来まででとは違い、プレイヤーは、ちょっとおてんばな明るい主人公アンジェリークと、ライバルで、名門貴族令嬢ながら心根の優しいロザリアの２人から選んでプレイすることができるので、自分が感情移入しやすい方のキャラクターを使って遊べば、楽しさ倍増間違いなしです。（まつき）



⬆ゲーム中は常に、自分と周囲の人間関係をチェックするようにしよう




⬆ときには自分宛に手紙が来ることもある。デートの約束の返事、かな？

# 6月発売のテレビゲーム

- ポケットファイター
- XI [sái]
- 村越正海の爆釣日本列島
- 実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE '98～
- ダークメサイヤ
- ダブルキャスト

…etc

今月のGOOBOOソフト

# 注目ソフト評価確定!! GOO BOO レビュー

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。「注目!」に値するソフトは「注目ソフト・ピックアップ」を経て、読者により評価が確定します。巻末の読者ハガキでみなさんも応募してみてください。あなたの声がこのコーナーを作ります。

## ゲーム情報の見方

**GOO**・・・・読者がもっとも評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGOODの意味です。

**BOO**・・・・読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBOOINGの意味です。

Jコード078603
PS
## 格闘だけど敷居は低め ポケットファイター



⬆カプコンの対戦格闘キャラクターがかわいくなって登場。簡単操作でコミカルな戦いを楽しめる

格闘ゲームの下手な人、それでいてキャラクターには興味のある人がプレイしたであろう本作。派手なキャラクターの七変化など、見た目では満足した人が多かったが、操作に関しては、簡単すぎるという反論もあった。

Goo 格闘ゲーム好きでも難しい技はできないって人に向いているゲーム。コンボも次々に見た目が変わって楽しいし、奥深さは足りないと言われそうだけど、雰囲気だけでも十分楽しめました。ただ、「作ってファイター」はいらないかも。（千葉県　本千葉あずさ）

Goo ゲームにおいて、見て楽しい、かわいいというのは重要だと思うので○です。（東京都　菜畑有）

Goo アーケード版はやったことないので、移植の度合いは分からないが、結構楽しめた。パンチとキックの組み合わせでキャラクターがコスプレしながらコンボを決める姿は見ていて笑える。体験版も入っているのでお買い得。（静岡県　最凶流伊藤課長）

Goo 2等身のキャラクターがとにかくかわいい。手軽な着せ替えコンボもコツをつかめばリズムにのれる。（宮城県　とと丸）

Goo ファンなら楽しめるが、普通の人は操作が楽といっても楽しめないかも。PS版には「作ってファイター」があるが、いまいちだと思う。買うのを迷っている人はアーケードで10回ぐらいプレイしてみてから買うのを考えるべし。（東京都　ポンガチャ）

Goo いろいろモードが付いて、SS版よりも早く発売して嬉しい限りです。イイでき。（兵庫県　るぱんサイコー）

Goo コミカルなのがいいですね。キャラクターが作れるのも楽しい。（徳島県　松浦暁海）

Boo 買うつもりでいたのに、体験版付きで売られることが分かったら、何か欲しくなくなった。欲しい人だけにプレゼントして、ソフトの単価を安くしてほしかった。（東京都　若松ゆり）

Boo パンチ、キックボタンを連打するだけで技が出るという操作は、初心者向けでいいと思う。しかし、それが不満でもある。対戦の駆け引きがなくて、飽きるのが早い。（静岡県　青島幸雄）

Boo キャラクターがよくない。普通のキャラクターにして欲しかった。（静岡県　市川祐介）

Jコード088561
PS
## 日本中で中毒者続出！ XI［sai］

あまりの中毒性の高さに、多くのパズラーから高評価を得た『XI』。サイコロを転がすだけのシンプルなルールを奥深く仕上げた発想の勝利、といったところか。

Goo 適当に転がしてもそろうので、初心者でも楽しめると思う。コツが分かるようになれば戦略的な転がし方も可能で、上級者にも向いている。（大阪府　としぞー）

Goo 特筆すべきは対戦のアイデア。単に高得点を目指して戦うのではなく、サイの目を集めるという方式が新しい。（長崎県　わたパパ）

Goo 最初の頃は訳も分からずサイコロを転がしているだけだったけど、慣れてくるとガンガンチェーンを狙うことができる。（広島県　格闘バンザイ）

Goo たとえ脳ミソが腐ってもやめられない究極のハマリ度はまさに絶品！　特にPUZZLEモードは解けないと悔しくて眠れない。（東京都　おぼろぎしころ）

Goo 説明モードが用意されていて、親切設計なのがありがたい。単純だけど奥が深く飽きがこない点がグッド。（千葉県　トズカ）

Boo サイの目の色がハッキリしすぎているため、目が疲れやすいのが難点。1回のプレイ時間も少し長いかな。（東京都　オーディー）

Boo 『カルコロ』をアレンジしただけにすぎず、新鮮味が薄い。どうせなら、1の目が3つあったり、2と5の目が2つずつあるなど、サイコロにバリエーションがあるとよかった。（大阪府　樽井秀晃）



⬆サイコロを転がすだけの簡単なルール。瞬間的な思考力が必要で面白く、やたらハマリ度が高い

Jコード078379
PS
## 遊びやすくて本物指向 村越正海の爆釣日本列島

ルアー海釣りを題材にした目新しさだけではなく、バランスのよさと完成度の高さが人気の秘訣。振動機能も好評な様子で、最近の釣りゲームの中ではトップクラスとの声も聞かれた。

Goo 最近は釣りなんかやってなかったんだけど、これをプレイしたら久々に行きたくなってしまいました。（埼玉県　吉永亮）

Goo 釣りゲーの中では1番GOO！　なデキ。この1本を待ってました、という感じっす。釣り場がたくさんあって、しかもグラフィックがキレイ。（宮城県　柴田久美子）

Goo 魚の動きと振動が非常にうまく連動しており、最良の釣り環境となっている。また、外道を含めて数多くの魚が釣れるのもポイント高し。（福岡県　大塚秀二）

Goo 実写映像が雰囲気を出していて、自分が本当に魚を釣っているような気分にさせられる。全体的に初心者向けで丁寧に作られている点が嬉しい。また、料理レシピがナイスで、自分が釣った魚を料理しようかと本気で思った。（和歌山県　西本貴志）

Goo 振動機能の使われ方がメチャクチャ効果的。食いついてくると震え出し、ヒットした瞬間に一気にブルブル！　プレイしていて本当に楽しいゲームだ。（香川県　まんけい）

Goo 対象魚ごとに適切なタックルを説明してくれたり、実戦で役立つ情報をやさしく教えてくれる。村越さん、ありがとう。（愛知県　こばっち）

Boo 先のステージに進むと外道ばかり釣れる。それはそれで面白いが、お目当ての魚がなかなか釣れずイライラ。（東京都　東哲也）

Boo 料理できる魚の種類が少ない上に、実用的とは思えない料理ばかり収録されている。（神奈川県　ピカキュウ）


⬆対象魚が多く釣れやすい上に、振動による迫力のファイトで長時間プレイも飽きさせない

Jコード090875
N64
## お手軽操作で爽快に！ 実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE98～

ワールドカップ人気に押されてさまざまなサッカーゲームが発売されているが、このゲームが圧倒的に人気。若干不満点も聞かれるが、グラフィック、操作性、動き、どれを取っても文句なくプレイヤーを満足させたようだ。

Goo フォーメーションやモチベーションなど、奥の深いシステムのおかげでサッカーの醍醐味を十分に満喫できる。こんなにすごいシステムなのに、作戦オートや操作性良好で、選手の個性ある動きが手軽に楽しめる。（神奈川県　パンダのミミ）

Goo 今までのどのサッカーゲームよりも素晴らしいデキ。選手の描き込み具合が細かく、ジダンはトップが少しハゲている。ナイス！（京都府　レチコフのハゲ）

# GOOBOOレビュー

**Goo** このシリーズはもう行き着くところまで行ってしまったような気がする。それぐらいよくできたゲームだ。アナログスティックによる操作感がいいし、選手の動きも本物にかなり近づいていると思う。（熊本県　クマ吉）

**Goo** コンピューターの頭がよく、選手がよく動いてくれる。パス回しが簡単でキーパーの反応もいい具合で、勝っても負けても面白い。（石川県　平岡将博）

**Goo** 『3』よりさらに進化。作戦がオートになり、状況によって変化するのがすごい。他のサッカーゲームはもうプレイできない。（宮城県　アリストリスト）

**Goo** キャラの動きがリアルでとてもスムーズ。操作性もGOOD!! 日本チームが全員実名な点もいい。（静岡県　最凶流伊藤課長）



⬆他の追随を許さない高度なクオリティに、あらゆるサッカーファンが大満足

**Goo** 演出が凝りすぎ！　レベル5でプレイするとそこそこ手応えがあり、飽きずに続けられる。（兵庫県　カモン）

**Goo** さすがニンテンドウ64、プレイステーション版とは深みが違う！　やればやるほど面白い。（東京都　菜畑有）

**Boo** キーパーの目の前からシュートしても反応するくせに、カーブをかけたミドルシュートが10%決まるのはおかしい。（滋賀県　ボバーン）

**Boo** 任天堂がファミコンで出したサッカーゲームの中期型といった感じの仕上がりでした……。（神奈川県　K・石塚・コータン）

**Boo** MFに平野と森島を入れてほしかった。（静岡県　最凶流伊藤課長）

Jコード090069

## SS　W杯を家庭で疑似体験　ワールドカップ98フランス　～Road to Win～

安定したバランスのよさと有名人による音声実況が、ファンの心を捉えたようだ。また、リアルな動きが特徴的な分、派手なテクニックが見られず残念という声も。

**Goo** リアルな動きでカメラアングルも多彩。加えて、木村和司氏や金田喜稔氏が実況してくれるとあって、テレビのサッカー中継を見ているようだ。（青森県　宮内淳一）

**Goo** マレーシア、ジョホールバルでの対イラン戦を体感できるのが、ファンにとっては最高に嬉しい。日本代表チームとシンクロした気分になれる。（広島県　三上竜二）

**Goo** 日本人選手が実名で登場するので、三浦カズをワールドカップで出場させられるなんて遊び方ができる。（島根県　宮元直樹）

**Goo** 日本がちょっと弱いのが気になるが、その他はいい感じです。W杯どおりのスケジュールも、各国代表ファンにとっていい憂さ晴らしになるのでは。（埼玉県　R）

**Boo** 全体的に操作が重く、スピード感に乏しい。（千葉県　三浦まさゆき）

**Boo** 日本チーム以外実名ではない。相手のオフェンスは上手でもディフェンスは単調で、大量の得点or失点でゲームが決まる。（大阪府　安井孝仁）

**Boo** ゲーム自体は面白いが、オープニング時などゲームを始めるまでのロード時間が長い。（広島県　パワーボム）

Jコード079936

## PS　世界観抜群のスペースウォーズ　COLONY WARS



⬆とにかく映像と演出がカッコいい。シューティングとしての完成度も高く、歯ごたえ十分

映画顔負けの迫力ある臨場感が、そのテのファンに熱烈な支持を受けたようだ。だが、高い難易度とマニアックな雰囲気のため、人によって大きく好みが分かれる結果になった。

**Goo** 簡単な操作とテンポのいい展開で、思わずのめり込んでしまう。（東京都　こばっち）

**Goo** 歯ごたえのあるミッションばかり待ち受け、シューティング魂に火をつけられた。（香川県　まんけい）

**Goo** 機体の重厚な質感や兵器のエフェクトなど、グラフィックの美しさは文句なし！（千葉県　トズカカズト）

**Goo** まさにSFの王道といった感じ。思わず映画『スターウォーズ』を連想させられるほど、カッコよくてシブい。好きな人なら絶対にハマれます。（東京都　小林康生）

**Boo** ミッションを音声で説明してくれても表記は英語だし、護衛しろとか言われてもどの船を守ればいいのか分かりにくい。（東京都　落合克崇）

**Boo** 敵が小さいし速いし、やってもなんか面白くない。（栃木県　相良邦彦）

**Boo** やられるたびにパワーダウンしていくシステムは、あまりにも不親切。（神奈川県　麻梨奈）

**Boo** 難易度高すぎ。シューティングが得意じゃない僕には、ちょっと厳しいよ～。せっかく演出がいいのに、それをじっくり楽しむチャンスがない。（静岡県　みっちー）

Jコード077941

## PS　逃げ惑う極上の恐怖　ダークメサイア

ただ逃げ回るだけという画期的な発想に、プレイヤーは賛成派と反対派に二分した。ただ、恐怖感を煽るという点では高いレベルのゲームという意見が多かった。

**Goo** 敵がどこにいるのか分からずビクビク歩いていると、聞こえてくる。ヤツの息遣いが……。逃げようと走り出した途端、いきなり前から!!　ぎゃ～っっ!!（大阪府　ブルー・ロンド）

**Goo** 意識して暗くしてある画面とデュアルショックの振動が、いやがうえにも恐怖感を煽る。歪んだ世界観も個人的には好き。（東京都　オーディー）

**Goo** パートナーが殺された瞬間、一気に恐怖のどん底にたたき落とされる。こりゃマジで怖い！（鳥取県　在日宇宙人）

**Goo** グラフィックを見ただけでいきなり怖い。息切れを起こして走れなくなるなど、細かい要素に恐怖感倍増。（北海道　桃色大王）

**Boo** 迷ったり逃げたり苦労したのに、エンディングがあっけない。一人称視点ではない方がよかったと思う。（兵庫県　おやぢ虫）

**Boo** 捕まったら即ゲームオーバーというのが納得いかない。目つぶしで相手の目をくらますなど反撃できた方が、もっと楽しめるはず。（千葉県　本千葉あずさ）

**Boo** ゲーム後半に進むにつれ、セーブポイントが少なくなるのがツラい。（東京都　オーディー）

### パズルは永遠の定番ゲーム

単純なルールながらも奥が深くて飽きがこないジャンルのゲームと言えば、やはり何と言ってもパズルゲームだろう。古くは『テトリス』に始まり、最近では『ぷよぷよ』、『IQ』、『マジカルドロップ』、『パズルボブル』など、このジャンルの定番ゲームは枚挙にいとまがない。そして今月は、大ブレイクしたパズルゲーム『XI（S.a.i）』に嵐の如くハガキが舞い込んできた。ところで、「パズルゲームの『メガ』ヒットの条件」というのは何だろう？　アーケードで思う存分に『マジカルドロップ』を楽しんでいたという女性ゲーマー、S・Bさんに話を聞いてみた。

「そりゃあ、『何をやるか』という目的と、ルールが単純であることでしょう。それから過剰に頭脳プレイを強いるものもダメだし、指先のスピードだけを追求するモノもダメ。こらのバランスが絶妙に取れている作品が『永遠の定番』でしょう」

論理的というか、堅い表現での説明に思わず首をひねる本欄担当。

「要するに売れるパズルゲームの条件はズバリ、『取っつきやすくてハマりやすい』、これですね!?」

「ええ、平たく言えば（笑）」

……ということで、今度の『XI』は永遠の定番に仲間入りできるか!?

Jコード090018

PS

## シンクロ率満点のやるドラマ ダブルキャスト



⬆等身大で物語を演じきる斬新な作品。高画質のアニメーションも気合い入っています

**批評** 発売間もないこの時点で、早くも多くの反響が寄せられた。ボリューム面での不満などはあったものの、やるドラマの名に相応しく、大半がストーリーに感動を覚えたようだ。

**Goo** キャラクターが魅力的だし、グラフィックやアニメも超綺麗！ ついついストーリーにのめり込んでプレイしてしまう。シナリオがよく練られていて、さすがという感じです。（山口県 KUNI）

**Goo** まさに「やるドラ」に相応しい！ 一筋縄ではいかないストーリー。達成率を100％にするべくすべてのエンディングを見たくなる！（大阪府 ホームラン女）

**Goo** 27回以上クリアするのは大変、大変。でも、結局面白かったのでGOO！（兵庫県 るぱんサイコー）

**Goo** 前評判だけでは既存のゲームとの差異が分かり辛いのだが、やってみると分かる。本当に「ドラマ」として見られるのだ。それぐらいストーリーとしてテンポがよく、読み込みによる停滞感も皆無。また、どの展開を選択しても真実は不変のため、脇役キャラにも主役と同等の存在感が感じられる。（千葉県 堀口司）

**Goo** さほど気合いを入れなくてもよくて、けれども適度に緊張感を味わえる、ほどほどなプレイ感がお気に入り。（神奈川県 ダン）

**Boo** サスペンスもののシナリオとしては今ひとつ踏み込みがアマいのでは。謎解きの伏線もちょっとありがちかな。（京都府 巳月）

**Boo** ストーリーはいいのだが短すぎる！ 分岐が多くて繰り返し遊べるが、エンディングが気になって自分でドラマを演じている感覚になれない。（埼玉県 たちゅひろ）

**Boo** 全エンディングを見て達成率を100％にするのは攻略本がなければ絶対に無理。それに、何でソフトと同時にエンディングが見られるファンブックが出るの？ 意味ないじゃん。（千葉県 ヒデゴン）

**Boo** 個人的にアニメーションは前半の方が魅力的だったため、クライマックスにトーンダウン。（新潟県 よせんおち）

**Boo** ボリュームが少ないです。もう少しアニメを減らして、シナリオに力を入れた方がいいかも。（東京都 清水宣明）

## GOO BOO フラッシュ

### 鉄拳3 (PS)

**Goo** 格闘ゲームが苦手な人はビーチバレーで楽しめるのでいいです。（熊本県 P12本）

**Goo** ボスコノビッチがとてもカッコいい。気に入った。ボスコノビッチのために買っても損はしないぞ。（東京都 竹信航介）

### リンダキューブ完全版 (SS)

**Goo** ひとりでやっていて飽きないほど充実したゲームオプションがよかった（広島県 パワーボム）



⬆奇抜な設定、ストーリー、そしてゲームシステムのどれもが斬新に感じられる作品だ

**Goo** 全体的なグラフィックのショボさは気になるが、独特の世界観と動物集めはハマリ度高し。コレクター魂をくすぐられる作品。（岐阜県 岐阜の星）

**Goo** プレステからのパワーアップの要素が充実していてよかった。ムービーが見られるようになるとか、サウンドトラックが楽しめるなどのオマケ要素がすばらしい。ゲームもテンポがよくてシナリオも1つ1つ別物で面白い。（東京都 落合克宗）

**Goo** ゲームは見た目ではないと分からせてくれた1本。動物集めに絶妙なセリフまわし。RPG好きならぜひプレイすべし！（大阪府 白い三連星）

**Boo** 完全版って言ってもね〜。なんかあんまり変わっていないんだけれど、リンダがもう少しカワいければ！（長野県 横山秀）

### クロス探偵物語 (SS)

**Goo** 正直、本当に自分にある程度の知識が必要なので、とても難しい。でも、実際に推理して本当に探偵気分になってゲームを進めていくので緊張感がある。また、マッハシークは本当にマッハでテンポを崩さない。絵も綺麗だし言うことなし。（東京都・落合克宗）

**Goo** グラフィック、サウンド共に秀逸で謎解きも手ごたえバッチリ。紙芝居的なゲームではないことも嬉しい。また、ローディング時間も短いのでイライラしない。（岐阜県 岐阜の星）

**Boo** どうでもいいけれど難しすぎる。ストーリーとしては面白いけれど、実際あれで推理するにはちょっとヒントが足りないような気がする。（東京都・ぱいぱー）

**Boo** 主人公の新米探偵がカッコ悪い。テレビドラマっぽすぎる。もっとカッコいい探偵だったらよかったのに。（東京都 じゅりあん）

### スーパーファミコンウォーズ (SFC)




⬆スーパーファミコン時代の名作は、今でも古さを感じさせない良作ということで人気は高い

**Goo** コミカルな雰囲気と同様に初心者に優しい戦争シミュレーション。何よりも嬉しいのはロムカセットによるテンポの早さで、CD-ROMが主流となった今、やる気を持続させてくれるところがよい。（岩手県・哲仁新型）

**Goo** 「とっつきやすくてハマりやすい」とはまさにこういうゲームのためにある言葉に違いない。（東京都 ぱいぱー）

**Goo** 戦争シミュレーション＝青天井の難易度というイメージがあるが、このゲームはかわいいキャラクターがそのコワいイメージを和らげてくれているので女の私にも楽しめます。（東京都 みしぇーるん）

**Goo** 続編がN64版で出てくれないかな……なんて思いながらプレイする今日このごろ。（神奈川県 ひんぺえ）

### スーパーロボット大戦F 完結編 (SS)

**Goo** Fより難易度は上がったがやりがいがある。でも資金不足が悲しい。（青森県 相沢毅昌）

**Goo** 真ゲッターロボとマジンカイザーがカッコいい。あと、『ダイターン3』のキメゼリフを実際にテレビで見て、聴きたくなってしまう！（東京都 ぱいぱー）

**Boo** タイトルには『スーパーロボット』とついているのに、実際に終盤まで強いのはリアルロボット系ばかりなのはどうして？（東京都 葉月さら）

### カルドセプト (SS)

**Goo** ジャンルはボードゲームだが、ストーリーモードがあるので1人でも楽しく遊べる。敵との戦闘に勝ち、カードを奪うと快感！ 360種類ものカードを集めるのも楽しい。システムも親切だし。難があるとすれば好きなときにセーブできないことだけ。B級ゲームが好きな人には絶対にオススメです！（東京都 みりまま）

**Goo** ボードゲームという点を除けば、『マジック：ザ・ギャザリング』に近いゲームかもしれない。（青森県・相馬一織）

**Boo** 操作性がイマイチなのが残念。あと、ストーリーモードの内容が何だか薄っぺらい。（東京都 じゅりあん）

# GOOBOOレビュー

## GOOBOOキャッチアップ

### 少女革命ウテナ ～いつか革命される物語～ (SS)



↑原作やアニメでのアヤシイ雰囲気はゲーム中でも存分に楽しめる1本。ファンは大満足

Goo アニメを見ていないが主人公も転校生という設定なので違和感なくプレイできたしアニメを見ようという気も起こった。（千葉県　まぁえ）

Goo グラフィックがすごくキレイでアニメを見ているよう。ミュージカル仕立てのオープニングはもう最高です！　世界観は忠実に再現しているし、フルボイスだし言うことなしです！（長野県　まみたろう）

Goo アニメのときと同じ声優さんを使ってるトコが嬉しい！　アニメと同じか、それ以上にアヤシイ感じがOK！（東京都　戸田冴香）

Boo 主人公が何の取り柄もない女の子というのが面白くない。やはりウテナでプレイしたい。（神奈川県　かおるみき）

### グランディア デジタルミュージアム (SS)

Goo ファンの心をくすぐるようなモードがたくさんあって面白かった。（大阪府　田畠泰宏）

Goo なんだかミニゲームに燃えます。アイテム収集好きな人には持ってこいのソフトです。RPGの形にしたことでファンディスクであるにもかかわらず長く遊べます。（北海道　とじま）

Goo コストパフォーマンス抜群！　各ダンジョンの冒険だけでも面白いし、数々のミニゲームもユニークで楽しい。ファンは多いに満足。（千葉県　安藤充謙）



↑タイトルこそ『デジタルミュージアム』だが、内容はデータベース集を超える良作

Goo 『グランディア』をプレイした人なら絶対にプレイすべき1本。ダンジョンは多少ややこしいけれど、とにかく楽しい。ただ、ラップとも冒険したかったかな。（石川県　ともちゃん）

Goo イケてるよ！　まったく！（岡山県　ガウ攻撃空母）

### スーパーリアル麻雀P7 (SS)

Goo アーケード版に勝るとも劣らぬクオリティを誇るビジュアルは実に見事。18歳以上推奨の規制があってもそれに立ち向かうべくオリジナルのアニメーションを取り入れた姿勢もまた賞賛に値する！（千葉県　安藤充謙）

Goo 友人から借りてプレイしたのですが、返すのが嫌になるほど女の私でも楽しめました。（兵庫県　滝内佐起子）

Goo 時代は今や麻雀だ！（京都府　きぬ乃屋田楽）

Boo さすがにアニメーションは滑らかだし、オマケ要素もいい。だが所詮は不完全移植なのであり、やればやるほど基板がほしくなる（東京都・ネコマンマ）

Boo 麻雀にしろ、将棋、囲碁にしろ、ゲームの中身そのものは変えようがないのだから、何かよほど新しいことを考えないとキャラが違うだけで、あまり新鮮味が感じられなくなってしまう。（東京都　のんきもの）

### STOLEN SONG (PS)

Goo 期待どおり、なかなか燃えた。布袋ファンには絶対オススメのソフト！（岩手県　今野正道）

Goo 簡単操作でノリノリのゲーム。ギターがうまくなった気分になる。ロックに興味のある人は買い。（青森県　てっぴー）

Boo とにかくロードが多い上に時間も長い。ストーリーに沿ってギターをプレイするのも結構だが、2、3度やれば飽きる。1度プレイした曲はいつでも好きなときにプレイできるようにしてほしかった。（広島県　れっどぱーる）

### メルティランサー Re-inforce (PS)



↑女性ばかりの警察に入って振り回されっぱなしの主人公を描いた物語はおおむね好評

Goo ちょっとタンパクだけれど、だから何度もプレイしてしまいます。エンディングも数多く、起動メッセージもちょっとシアワセ気分にしてくれる。初めての人でも楽しめます。（栃木県　32歳会社員）

Goo ゲーム自体が単調になりがちなジャンルだが、タイミングよくイベントが入るので退屈することなく楽しめる。ストーリーも、分岐によってシナリオがガラリと変わるのが面白い（埼玉県　たちゅひろ）

Boo 1回のプレイに長時間掛かりすぎる。（埼玉県　ななしのごんべ）

### FIFA ROAD TO WORLD CUP '98 (PS)

Goo やっぱり全員実名というのはいい。動きもリアルでうちの親がマジでTV中継と間違えたほどの出来。（茨城県　藤崎晃二）

Goo チームの位置や選手の配置など微妙な設定ができ、ヘッドやボレーなども簡単に出せる。（鹿児島県　コセキさん）

Boo 選手名の表示が小さくて見にくい。あと、実況は盛り上がりに欠ける。何よりもロード時間が長すぎて、待つ時間が辛い。（千葉県　YAMA）

### バロック (SS)

Goo ダークな世界観から主人公のキャラクターまでとてもディープで最高です。（埼玉県　ペンタキング）

Goo プレイする度にうまくなっていく自分に気づいていい感じです。このゲームを楽しむコツは、やみくもに動くことではなく少し考えてから行動することのようです。世界観が愛せるのなら一生モノ。（北海道　神楽幻）

### 炎の料理人 クッキングファイター好 (PS)

Goo ゲームというより、デジタルコミックとしてなら面白い。（東京都　ぴんかちゃん）

Boo アクション部分はよくできているが、このキャラクターは10年以上遅れている。『Gガンダム』あたりと比較してみてほしい。（東京都　すいすい源五郎）


↑濃いめのストーリーとキャラクターは、じゅげむ読者の好みにはちょっと合わなかったかな？

Boo 熱い。たしかに熱いが、ただそれだけ。（兵庫県　吉良秀人）

Boo ハッキリ言って、キャラクターがかなりブサイク。とくに女性は最悪。足が太いし……。（東京都　戸田冴香）

#### 第一印象の感想も忘れずに

先月号でピックアップした注目ソフトへの追加意見を掲載するようになって3カ月目になります。今月は「やり込んでからのハガキ」が多かったように感じます。でも、やり込んでからの感想と、最初にプレイしたときの新鮮な感想って、ちょっとちがうときもあるんじゃないかな？　というわけで、プレイしての第一印象のハガキ、待っています。自分の思うところをちゃんと書けているハガキなら、掲載率は高いですヨ。

あなたの声で1本のソフトを細かく検証

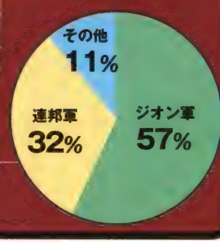
# ソフトみじん斬り

**マニアックな設定と兵器で全国のガンダムファンを魅了しつづける『ギレンの野望』。ゲーム中、アムロとシャアの戦いに涙した読者も多いハズだ。このページは一年戦争を戦ったすべての兵士たちに捧げよう。**

## ギレンの野望の場合




- ●セガサターン
- ●バンダイ
- ●シミュレーション
- ●98年4月9日
- ●6800円




どの軍隊でプレイしましたか？

## 部下になるならこの軍人！ 人気キャラベスト3




キャラ投票の結果は予想通りという感じでアムロが1位。続いてシャア。3位のランバ・ラルには「昔の日本兵のような厳格さと、ドイツ兵のような冷静さを兼ね備えた、理想の職業軍人だと思います（広島県　金本金雄）」。というような軍人としてのラルにホレた意見が多かった。もちろん、投票者は男性のみ。ファーストキャラ強し。

## 検証1 ジオンVS連邦 終わらない戦い




⬆シン・マツナガなどのMSVキャラが登場するのもジオンの魅力。キャラの会話も必見だ！

◇右上の表を見る通りにジオン側でプレイした人が多かった。それでは、それぞれの軍隊で戦う理由を兵士たちに聞いてみよう。

**ジオン派**

●こんな質問するな！　タイトルに『ギレンの野望』って書いてあるだろ！　ジオン以外に何使えってんだ。（東京都　内山シュン）

●正義っぽいのが嫌いっていうのもあるけど、俺にとってはジオンが正義。ジークジオン！（千葉県　穴鐘我闘）

●ザクを愛しているから。（岡山県　チュウスイエン）

●職業軍人が多く、義を重んじるキャラが揃っていること。（神奈川県　(株)アナハイム）

**連邦派**

●やっぱりシナリオどうりにプレイしたかったです。（大阪府　足の裏にアムロ）

●そりゃアムロっスよ。（鳥取県　マスターG）

●ティターンズやりたさにまずは連邦です。（東京都　露死亜）

●正義って感じですかね。（神奈川県　末吉則子）

## 検証2 ギレンの魅力とは？

●ジオンが負けたという歴史を覆せることですね。『大戦略』などでドイツに勝たせるのと同じ楽しみです。（東京都　ヘス）

●イベント以外ならMSが破壊されてもキャラクターが死なないこと。（静岡県　MK）

●新作のムービーと、キャラが全員しゃべりまくり。（鹿児島県　SS機甲擲弾兵）

●パイロットの成長、MSの作成など、どれも素晴らしい。（千葉県　アムロは強い）

●ここまで設定が出来ていると、現実にあったことのように感じられる。（長野県　うな）

●ミリタリーマニア的な真性ガンダムファンの夢を実現させたこと。（福岡県　ロイエンタール）

●ビグザムの強さを思い知らされた。（神奈川県　高橋謙一）

●ドップやマゼラアタックなどプラモで見向きもしなかった兵器に愛着が持てた。（愛媛県　シュリーガン）

◇一年戦争を戦った兵士たちの感想はこのようになりました。それでは、兵士たちが乗りたいと思うMSも見てみましょう。

### 一度は乗りたいMS BEST3

| | |
|---|---|
| 1 | MS-06F ザクII |
| 2 | RX-78-2 ガンダム |
| 3 | MA-08 ビグ・ザム |

## 検証3 俺の戦法を聞いてくれ！

◇兵士も人間、人それぞれの戦法があるってもんだ。ここではエースを目指す者たちの必殺戦法を紹介。引くんだ、ジーン！

●重要拠点に入ってすぐに出ると拠点から敵が出てこなくなる。（岡山県　宮本一栄）

●序盤でHLVに旧ザクを乗せて降下しまくり、拠点のほとんどを占領して、資源の確保する。（千葉県　山本三光）

●ザクタンクを大量生産して、捨て石にする。（千葉県　小林仁）

●ゲームを開始する前にプラモなどの関連商品をじっくり眺めてイメトレ。（兵庫県　梶原成和）

## 検証4 こんなイベントあったらいいな♥

●ゲーム序盤からの核使用のイベント。後半からではちっとも役に立たない。地球でもブッ放せるようにしてくれ。あとコロニーレーザー1回でなく2回3回と使いたい。とりあえず南極条約なんてクソ食らえだ。（埼玉県　佐藤真）

●コロニー落としをイベントでなく、攻撃法として加えてもらいたい。自分なら地球に5～6発落としてやります。ジオン万歳！（東京都　桜花ボム彦）

●せめてMSの色設定ぐらいやらせてくれ。ジオンで白いガンダムなんて乗れません！（鳥取県　MP44）

●ドズルがジオン総帥になるイベント。（鹿児島県　Qベル）

◇過激な意見ばかりですが、それほどガンダムを愛しているということなんでしょうね。

ソフト売上ベストテンから、周辺機器やオススメCD-ROMまで
ギュギュ〜ッと濃縮パソコンページ

# ぱそじゅげEX
イーエックス

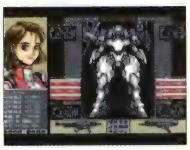
## パソコンゲーム Top10

### 1位 →1 維新の嵐　幕末志士伝
●WIN95●リコエイションゲーム
●光栄●98年5月1日●9800円
342p.



カードを使って相手の思想を変えていくカードバトル（説得）システムは燃える！　全国を巡って強力なカードを集めよう。

### 2位 ↑6 パワードール2 plus DASH
●WIN95●シミュレーション●工画堂スタジオ●98年4月17日●11800円
171p.



根強い人気の『パワードール』シリーズがベスト3に返り咲き。『2』と『DASH』がワンパッケージになったお買い得版だ。

### 3位 NEW シュヴァルツシルトGXR 時現の遣人
●WIN95●SFシミュレーション●NECインターチャネル●98年6月26日●9800円
162p.



今作では、ついにこれまでの謎が解き明かされる!!　新しいイベントやキャラクターも追加されており、満足度130%の内容。

### 4位 ↑再 Microsoft® Flight Simulator 98 日本語版
●WIN95●フライトシミュレーション●マイクロソフト●98年1月23日●オープン価格
135p.

### 5位 ↑9 シミュレーションRPGツクール95
●WIN95●バラエティー●アスキー
●98年5月29日●9800円
99p.

### 6位 ↓4 チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV
●WIN95●歴史シミュレーション●光栄
●98年4月3日●9800円
72p.

### 6位 ↑再 ADVANCED 大戦略98 STORM OVER EUROPE
●WIN95●シミュレーション●セガ・エンタープライゼス●98年4月2日●9800円
72p.

### 6位 ↑再 Interstate'76
●WIN95●3Dカーコンバットシミュレーション●アクティビジョン・ジャパン●97年9月19日●8800円
72p.

### 9位 ↑再 Windows95専用ぷよぷよSUN
●WIN95●パズル●コンパイル
●98年4月17日●5800円
63p.

### 9位 NEW Microsoft® Outwars 日本語版
●WIN95●3Dアクションシューティング
●マイクロソフト●98年6月5日●7800円
63p.

今月のMENUは…

## 一人暮らしで 疲れた心を癒す モニターの中の生き物たち…





誰かが待つ家に帰るってのはいいモンです。今回紹介するのは、パソコンを立ち上げるといつでも会える、デスクトップの中の生き物たち。彼らの愛らしい仕草や表情のトリコになったら、家路がきっと楽しくなるよ。



夏バテ知らず！締切厳守？の絶好調連載!!
## 渋谷洋一の『RED OUT!』
## スタパ斉藤の『地獄から（以下略）』




イラスト／R研究所

PRESENT
R研オリジナル チビTシャツ




PRESENT
### 応募方法

今月のプレゼントは、キュートな4コママンガ（上のヤツね）でおなじみ、R研究所ゴンゴンさんのオリジナルTシャツ。
これまたR研オリジナルのイラストカードとセットで各2名の方にプレゼントします。おヘソが見え隠れしそうなチビTタイプ（女の子サイズ）なので、元気に着こなしてね。欲しい方は、住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒105-0021　東京都港区東新橋2-12-11電池ビル　株式会社リクルート　じゅげむ編集部　ぱそじゅげEX「R研Tシャツプレゼント」係までハガキでどうぞ。どのタイプが欲しいのかも書いてね。締め切りは8月28日。当日消印有効です。

# 今月のPUSH!

## 一人暮らしで疲れた心を癒すモニターの中の生き物たち…

**住宅事情や働く時間の都合で生き物を飼えない…そんな悩みもこれで解決。パソコンの中でなら、いつでも好きなときに会うことができる。今回はそんなソフトの特集だ。**




⬆細かい所までこだわった作り。バインダー形式のパッケージがしゃれている

## pinna DESKTOP LIFE

●WIN95&MAC●飼育シミュレーション●オープンブック9003●発売中●18800円
●CD-ROM　(WIN95)●Pentium90MHz以上●メモリ24MB以上●HD空き40MB以上
(MAC)●PowerPC601/80MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き40MB以上

Jコード　070106

### パソコンに住む小鳥とのふれあいがやさしい気持ちにさせてくれるソフト

誰も待つ者がいない部屋に帰ってくる毎日。何か生き物を飼いたくても、普段の世話ができないので、飼えないという人は多いと思う。しかし、パソコンユーザーなら大丈夫。そんな、さびしい気持ちを癒してくれるソフト『ピナ』があるからだ。このソフトは、パソコンの中で小鳥を飼うことができるというもの。可愛い小鳥の声や仕草がばっちり再現されている。飼える鳥は、ルリコシボタンインコとベニスズメの2種類。さらに、ユーザー登録をした人には、もれなくサクラブンチョウが入ったディスクを送付してくれるぞ。

『ピナ』は昨年末より発売されていたのだが、今回、3種類の鳥がそれぞれ独立したパッケージとしてリリースされることになった。7月24日より発売中のこのソフトは、マックとウインドウズのハイブリッド版で価格は9800円。好きな鳥だけ飼いたいという人にも、買い求めやすくなっている。また、今後も『ピナ・シリーズ』として、いろいろな種類の鳥を出していく予定だそうで、現在コキンチョウとアカナリアの2種類が候補として挙がっているとか。



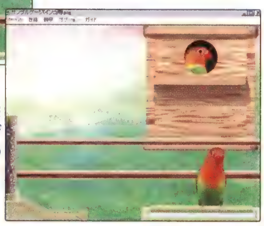
➡鳥かごの中は自由にレイアウトできる。なるべく快適な環境を作ってあげよう



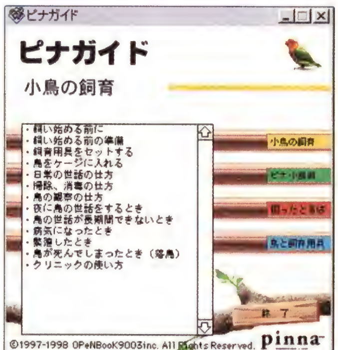
⬆パソコンが動いてないときも、鳥かごの中の時間は動いている。こまめに世話をするのを忘れないようにしよう



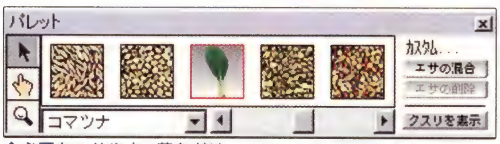
⬅メモリに余裕があれば、モニターサイズより大きい鳥かごも作れる



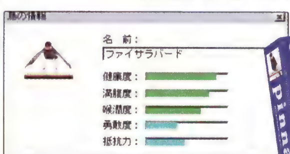
➡鳥かごの背景は自由に変えられるが、鳥はデリケートな生き物なので、頻繁に変えるとストレスを与えてしまう




⬆小鳥の飼育やパソコン用語についてわからないときは、ピナガイドで調べられる



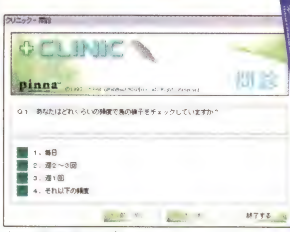

⬆必要なエサや水、薬などはここから選んで与える。慣れれば、自分の手から餌を食べるようになるぞ




➡小鳥にカーソルを合わせて、右クリックすれば細かい状態が分かる



⬆鳥かごの中は、フンなどでだんだん汚れてくる。病気を防ぐためにも清潔にするように心がけよう




⬆小鳥の様子がおかしくなったら、ピナクリニックソフトで診察ができる

### 好きな小鳥から始めよう

『ピナ・シリーズ』
サクラブンチョウ・ルリコシボタンインコ・ベニスズメ
●HYBRID●98年7月24日発売
●9800円




⬆鳴き声が綺麗なサクラブンチョウ。疲れた心を落ちつかせてくれる

⬆ルリコシボタンインコは身体が大きいので、鳥かごも大きめの方がいい

⬆ベニスズメは、繁殖期になるとオスの様子が赤く変化する様子も見られる




# Tan Tan TEO ～フィンフィンのリズムマスター～

●WIN95／98●リズム体感ゲーム●富士通●98年7月17日発売●4800円　Jコード 093012
●CD-ROM●Pentium100MHz以上●メモリ32MB以上●HD空き30MB以上

## 不思議な生物たちとレッツリズムプレイ

不思議な惑星TEOに住む可愛い生物、フィンフィンとの交流を楽しむことができる『TEO―もうひとつの地球―』シリーズの番外編。

フィンフィンは、魚をタイミングよく何匹も捕まえるときに、自分がリズムを刻んでいることを知った。その楽しさを知ったフィンフィンが、TEOで毎年リズムを極めた達人に贈られる「リズムマスター」の称号を得るために、さまざまな場所に出かけてリズムの勉強をする、というのがストーリー。プレイヤーはフィンフィンとなり、キーボードを使ってリズムプレイを行うのだ。

なお、5つのステージを全てクリアすると得られるリズムマスターの称号を、お客様登録ハガキに書いて応募すると、抽選で20名にヤマハのデジタルドラム「DD-50」（4万円相当）が当たるぞ。期間は10月31日まで。さあ、みんな頑張ってリズムマスターを目指そう。

⬆外見も仕草も鳴き声も、もうひたすら可愛いフィンフィン！



⬆最後はフリーのリズムセッションとなる。これはかなり難しいぞ



⬆このステージでは、フィンフィンの歌にキーボードに割り振られたさまざまなリズムを合わせるのだ



⬅画面の左にあるゲージにリズムが表示される。タイミングよくキーボードを叩くのだ



⬆自分でリズムを取るというのは難しい。身体をリズムにノセることが重要だ



⬅TEOには不思議な生物がたくさん住んでいる。みんなリズムを刻むのが上手いぞ




⬆中に入っている音色の数は75、ソング数は100もあるのだ。パソコンの前でフィンフィンとセッションを楽しもう

⬇このソフトにはステージが5つあり、全部で80種以上のリズムが収録されている





⬆どのゲームも、80％以上の正確さでリズムを刻まなければ先には進めないぞ




➡リズムだけを聴けるモードも付いている。失敗したら、一度落ちついてリズムを聴き直してみるといい

WIN95

# スペクトラルフォース

さらにPUSH!

●シミュレーション●NECインターチャネル●98年7月31日発売●9800円　Jコード092711

●CD-ROM●Pentium133MHz以上●メモリ32MB以上●HD空き50MB以上

## これですべての謎が解き明かされる!?

昨年10月にPSで発売されたファンタジーシミュレーションゲームがウィンドウズ版で登場。基本システムはそのままに、シナリオやイベント、エンディングが追加され、ビジュアルも新たに描き起こされている。また、9月にPSで発売が予定されている次回作の主人公キャラも登場しているぞ。

このゲームの見どころは、最大1000人対1000人の兵士がぶつかり合うバトル。その兵士をまとめて部隊を指揮する武将は、200人近くもいるのだ。しかも、各キャラにはそれぞれの過去があり、複雑な人間関係がストーリーに深みを与えている。

壮大な物語の世界を堪能してみたいけど、複雑なゲームは苦手という人にお勧めの一本だ。



⬆部隊を指揮して、さまざまな陣形や必殺技で戦いを有利に進めるのだ



➡強大な魔力を持つ魔王ジャネスが勇者に倒されたことによって、世界の安定は崩れてしまった

WIN95

# 高校野球道

さらにPUSH!

●シミュレーション●日本クリエイト●98年8月7日発売予定●10800円　Jコード080098

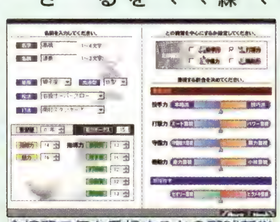
●CD-ROM●Pentium以上●メモリ16MB以上●HD空き160MB以上

## 高校球児たちの熱く燃える夏が始まる！

88年に発売されてから今年で10年目を迎える『野球道』シリーズ。今回は記念作品として、高校野球を題材にした最新作が発売される。

プレイヤーは、監督となって野球部を指揮し、高校野球界のトップを目指すのだ。学校は、全国にある中から選んでもいいし、新たに作成することもできる。校章や校歌を作ったり、ユニホームだけではなく学校の制服を選んだりすることだってできるのだ。後は、毎日の練習と他校の情報収集。練習試合や地方大会を勝ち抜けば、甲子園も夢じゃない。もちろん、試合は監督の采配が大きくモノをいうぞ。選手が実力を発揮できるかどうかは監督次第なのだ。

プロにはない高校野球の面白さを感じさせてくれるソフトだ。



⬆練習で何を重視するか？野球哲学は？キミはどんな監督になるのかな



➡試合のシーンも迫力満点!! 練習の成果を発揮して、一所懸命戦う姿が見事に再現されている

# マルチメディア Monthly News

TOPICS

## で、『98』ってどうなの!? ウィンドウズエキスポに21万7千人集まる

去る7月1日から4日間、幕張メッセにて「ウィンドウズワールドエキスポ」が開催され、昨年を上回る21万7千人が来場した。

**■『98』の新機能に興味津々**

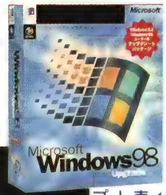
今回の目玉は何といっても『ウィンドウズ98』。鳴り物入りで登場した『95』にさらに改良を加え、各種パフォーマンスの向上、インターネットとの完全統合、USBやDVDへの対応などを実現した、マイクロソフトの新しいOSだ。これらの新機能の中で、最も注目なのがUSB（ユニバーサルシリアルバス）。PCと周辺機器の接続を簡単にするインターフェースだ。USB対応の周辺機器は、使いたいときにつなぐだけですぐ使用できる。今後、USB対応ゲーム用コントローラ、スピーカーなども続々発売されていくので、PCゲーマーは要チェックだ。

**■PCゲームコーナーも大にぎわい**

マイクロソフトブースには、各メーカーの最新ゲームを集めたゲームコーナーもあり、たくさんの人がプレイを楽しんでいた。また、会場内のゲームステージでは、ソフトメーカーによる新作のデモや対戦プレイが行われ、PCゲームの画像の滑らかさ、迫力をアピール。やはり、レースものの人気が高く、ステージで興味をもったゲームを即、ブースで体験プレイしている人も多かった。



⬆マイクロソフトのステージ前は、『98』のプレゼンテーションを熱心に見る人々でいっぱい

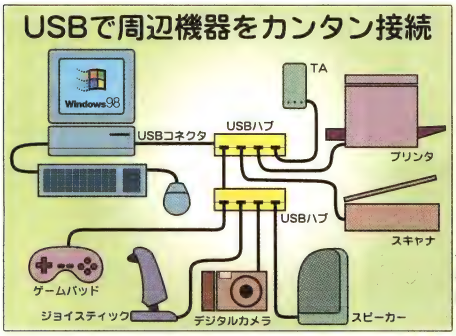


➡7／25に発売となった『ウィンドウズ98日本語版』。PCをより快適に使用するための新機能が満載だ

**なんてったってWIN98**


⬅6／17の製品発表会には日本のハードメーカートップも駆けつけた

### USBで周辺機器をカンタン接続



⬅USBハブを使えば最大127の周辺機器が接続可能。本体の電源がON状態でも抜き差し自由なので、コンセントにプラグを差す感覚で使用できる

**周辺機器も充実！**


⬆スキャナ、デジカメ、ゲームパッドetc. USB対応の周辺機器たち











⬆ゲームコーナーでは最新ゲームを体験プレイ。フォースフィードバックなど振動系対応ソフトが人気高し

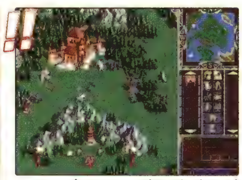
**ドリームキャストも…**

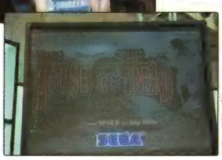

⬆マイクロソフトブースでドリームキャストを発見!! 一般への初公開なんですぅ


⬅ゲームステージでは各ソフトメーカーのデモが行われた。大画面でみる3Dの映像は迫力満点!!

**新作ゲームもてんこもり!!**

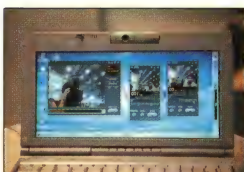

⬆ソースのブースでは『ディアブロII』のデモ版がプレイできた

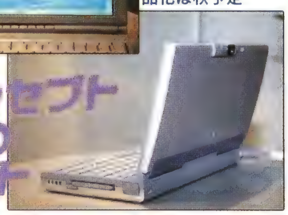

⬆ステージではイマジニアの新作『ヒーローズオブマイト＆マジックIII』が初公開された



⬅セガは人気の『THE HOUSE OF THE DEAD』のデモを行っていたぞ

**新コンセプトVAIOノート**


⬅ソニーで発見したNEW「VAIO」!!液晶パネル上部に180度回転する小型カメラがついている。商品化は秋予定



**こっ、この人たちは!?**


⬆オリンパスのパーソナルディスプレイ「アイトレック」を体験。皆さん神妙な面持ち。結構手持ちぶさたなの、コレ

---

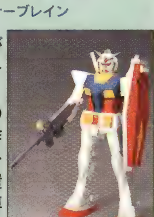
CD-ROM

ペーパーフィギュア 機動戦士ガンダム

### ガンダムRX-78

●HYBRID●ペーパーフィギュア●インナーブレイン
●発売中●6800円

紙とは思えない緻密な再現性が好評のペーパーフィギュアシリーズに、「ガンダム」が登場。カラー、無色のデータに加え、印刷済みの型紙も付属。ムービーにそって作り方を説明する「ボイスナビゲーション」は、ブライト・ノア役の鈴置洋孝氏が担当している。「シャア専用ザク」も同時発売される。



---

TOPICS

### 夏はナニワでやりまっせ!! フロッケ5 in大阪

"フロッピーのコミケ"こと「フロッケ展」が、この夏ついに大阪に上陸!! 8月8日～30日、心斎橋の「&s(アンヅ)」にて開催される。詳しくはシールド<06-753-3232>へ。なお、出展作品の一部は、デジタローグのHP<http://www.digitalogue.co.jp/>でも購入可能(8月30日まで)。一方、原宿のデジタローグギャラリー<03-3408-2494>では「FONT WORLD EXPO'98 浪速フォント」を開催。大阪在住のデザイナーによる、フォント、イメージポスター等が展示される。期間は8月21日～9月13日まで。今年の夏はナニワが熱い！

---

TOPICS

### ネットワーク対戦版『信長の野望』発売決定！

光栄はネットワーク対戦型歴史シミュレーションゲーム『信長の野望 Internet』の発売を決定した。秘密外交を可能にする「書状システム」など、対人戦略が堪能できるネットワーク専門のゲームとして開発が進んでいる。今年10月の発売を目指しており、価格は7800円の予定。



# スタパ斎藤の地獄から恐怖が悪魔の計算機男の死闘・アンドロイドは電気羊の夢を家政婦と見た・美人女将秘湯紅葉湯けむり殺人事件 年末2時間スペシャル世紀末滅亡編(以下略)

フロム ヘル

—第9回— ジャカジャカジャンケン10円メール!地獄!

## 男ならジャカカッとコニーちゃんだ!!

**地獄の惨劇の10円メール端末**
**NTT DoCoMo ポケットボード**



**価格:** 12800円(ドコモ支店販売価格)
**主な機能:** NTTドコモ10円メール専用端末(要NTTドコモデジタル携帯電話、マスターネットユーザーID)/アルカリ電池単四2本使用/重量約235グラム/キーボード搭載/漢字JIS第一第二水準搭載/全角25文字×7行表示(12×12ドットフォント)/モノクロ2階調液晶ディスプレイ/アドレスメモ100件記憶可能/ユーザーメモリ64キロバイト/RS232Cインターフェース装備

やはり男はジャカジャカジャンケンでおなじみの地獄から来た悪と死霊と惨殺の金髪ミニスカ小娘ことコニーちゃんしかない!! それ以外はダメだ!! なぜダメかは現在考え中だが、とにかくコニーちゃんなのだッ!!

そしてコニーちゃんと言えばどう考えてもNTTドコモのポケットボード!! これがあればいつでもどこでも地獄から来たコニーちゃんと死と惨劇と絶望のジャカジャカジャンケンして遊べるから朝も夜も酒池肉林!!

このジャカジャカジャンケン専用モバイル端末こと地獄から来た地獄謹製小型端末NTTドコモのポケットボードには、オマケ機能として、現在話題で話題でしょうがねえ10円メール送受信機能も備わっていたのだ!!

くぅ〜っ、たまらねえ!! コニーちゃんとジャカジャカジャンケンするためだけに購入したというのに、話題で話題でしょうがねえ10円メールもできるなんざ、あ、まったく死にそうだ!!

そしてキミは10円メールの内容を知っているのか!? 何ッ?知らねえだとこの野郎ふざけんなブッ殺すぞこの外道が首根っこ洗って待ってろとか言いたいところだが敢えて言わずに説明すると、ななな、何とたった10円でインターネットメールを使える凄まじいサービスでした!!

しかし10円メールを使うにはNTTドコモのデジタル携帯電話が必要!! さらにマスターネットへの加入すなわちマスターネットのIDも必要!! このふたつがあれば10円メールできると思ったら大間違い!! さらにパソコンとデジタル携帯電話用通信カードが超必要!! しかし今さらパソコンだのカードだのは金も糞かかるし超糞かったりいから揃えてられねえ!! 糞!!

ところが!! このジャカジャカジャンケン端末ことポケットボードがあれば、パソコンだのカードだのは不要!! すなわちポケットボードとドコモの携帯とマスターネットのIDさえあれば即インターネットメール!!

その実際は凄まじかった!! どう凄まじいのかは現在秘密だが、実を言うと、こんなにちっこいのにしっかりインターネットメールができるから凄まじいのだ!! さらにその名のとおり、1回のメールの送受信にかかる金は、全部ひっくるめてもたったの10円!! 1億回メールを送受信してもたったの10億円だ!!

そしてキーボードと液晶画面があるので、メールの読み書きも凄まじく楽勝!! 楽勝過ぎて思わず入院しそうになる!! だから初心者でも安心だ!! パソコンのメールよりもずっと簡単だから安心で安心でしょうがねえ!! 安心過ぎて入院してしかも無言の帰宅をしそうなほど!!

もちろんこの俺も使っているんだぜ!! しかも毎日だ!! 毎日ジャカジャカジャンケンをしながら毎日メールをチェックできる!! 当然、メールの発信もメールの返信もできる!! だから携帯電話とポケットボードだけ持ってりゃ地球が滅亡しても毎日ジャカジャカジャンケンとインターネットメールが可能だ!!

だからキミも絶対使ってみよう!! ポケットボードを買ってジャカジャカジャンケンをやってみよう!! さらにはそのついでに10円メールも使って楽勝で安心で入院して死ぬぜーッ!! うグぉおぉおぉ〜っ!! あっ、死んだ(以下略)

# 渋谷洋一の RED OUT!

THE RETURN OF HIGH-ROLLER

第9回 慣性大好き人間ただいま増殖中

## 『アステロイド』は米の『インベーダー』的存在




先日、バージンインタラクティブエンターテイメント社から、昔懐かしい雰囲気漂うシューティング『サブスペース』が、インターネットにアップされた。もちろん無料でダウンロード可能だが、それはいわゆるお試し版で、使用する機体の種類やアイテムなどが限定される。しかしデモ版でも十分に楽しめる仕上がりになっているから、安心せよ。

パッと見このゲーム、ナムコ往年のヒット作、『ボスコニアン』に似ていて、「あぁ『サブスペース』。あの『ボスコニアン』ライクなゲームね」などと、やってもない知識先行型の人間が短絡的に発言するのをよく耳にするのだが、実際にプレイすれば一発で真の始祖ともいうべきゲームがわかるはずだ。

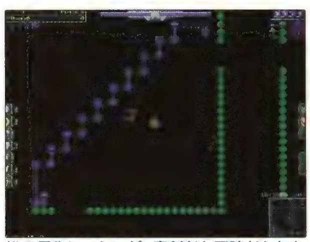
上アローキーで加速し、左右のアローキーで、機体の方向を変える。すると、ぐぐぐっと、機体は弧を描いて飛んでいく。慣性のある世界だ。デジタル的に上下左右に移動するゲームとは、まったく異なる操作フィールがそこにある。そう、『サブスペース』の始祖は、アメリカはアタリ社の『アステロイド』。ベクタースキャンの輝線が美しい、世界的にヒットした往年の名作だ。

『アステロイド』がヒットした同時期、日本ではタイトーの『スペースインベーダー』が大ヒット。つまり、『アステロイド』は日本においての『インベーダー』的な意味合いを持ったゲーム。その進化型とあれば、アメリカでウケないはずがない。『サブスペース』はネットワークゲームとして、現在『ウルティマオンライン』と人気を二分するほどの熱狂を呼んでいるという。

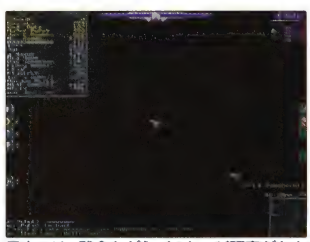
秋には、大規模なコンベンションがマイアミで開かれるらしいので、ぜひ足を運びたいところだ。そうそう、このゲーム、一体最大何百人同時プレイなのかは定かでないが、常時百人以上で賑わうサーバーなんかもあったりして、日々めっちゃ熱い戦いが繰り広げられている。言っちゃあなんだが、『サブスペース』は、すっごくチマチマしたレトロっぽいゲーム。端的にいえば、しょぼいゲーム。しょぼゲー。なのに、あいつらめっちゃ楽しんでるよ。テクニック持っちゃってるよ。綿密な戦略してるよ。ハマってるよ。かっこいいぐらい、熱くなってるよ。おぉ〜い、俺もいくぜぇー。ブッ殺して、ブッ殺して、ブッ殺しまくってやるぜ!!(返り討ちにあうか?)

単純なものほど、奥が深い。単純だから、間口も広い。知人友人巻き込んでの、チーム戦もまた楽しそうだ。

http://subspace.vie.com/



松田優作じゃないが、真剣だか冗談だかわかんねえギリギリのところで楽しんでんだよ



日本では、残念ながらパッケージ販売がなされてないので、製品版を入手するのは困難だ

# 7月発売のPCゲーム Flash!

いよいよ発売となった「ウィンドウズ98日本語版」。これからは「98」対応のゲームが増えていきそう。さて今月はシミュレーションがたくさん登場。涼しい部屋で、のんびり夏を楽しみたい人にオススメ。

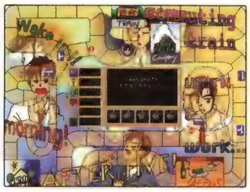
WIN95＝Windows® 95対応
WINDOWS＝Windows® 95／3.1対応
WIN NT＝Windows® NT4.0対応
MAC＝Macintosh対応
HYBRID＝Windows®・Macintosh対応

---

HYBRID　Jコード088391

## たたかうサラリーマン

シミュレーション／ピー・エス・ディー
7月10日　5800円



満員電車の通勤地獄や出世競争…。そんなサラリーマンの苦悩がボードゲームに！ 目指すは「豪邸獲得」かそれとも「社内モテモテ王」か!?

●CD-ROM

---

WIN95　Jコード091057

## 釣りに行こう2

釣りマンガ風シナリオ釣りシミュレーション／ガイアエンタテインメント
7月10日　7800円



リゾート開発で死にゆく川をめぐって人々がおりなすドラマを描く、釣りマンガ風SLG。「釣りモード」はお手軽なので初心者にもオススメ。

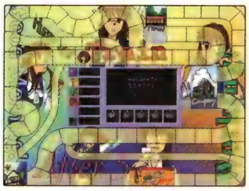
●CD-ROM
●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上

---

HYBRID　Jコード088404

## たたかうOL

シミュレーション／ピー・エス・ディー
7月10日　5800円



「玉の輿」や「アフター5クイーン」を目指してルーレットを回すボードゲーム。自分を投影させるOL駒を使い、OL生活をこなしていこう。

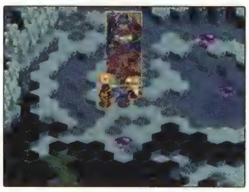
●CD-ROM

---

WIN95　Jコード092967

## ヴァンテージ・マスターV2

ファンタジーシミュレーションRPG／日本ファルコム
7月10日　10800円



精霊たちの戦いを描くファンタジーSLG。思考ルーチンの改良で、より様々な戦術に富んだ戦いが可能になった。イージーモードも搭載。

●CD-ROM●Pentium/486DX2 66MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き28MB以上

---

WIN95　Jコード092258

## VOID(ヴォイド)

アドベンチャー／富士通パレックス
7月3日　5500円



大気汚染などにより自然が崩壊している西暦2300年。強力なウィルスが放たれ、なんと人間までもが植物人間に。人々を救うべく戦おう。

●CD-ROM
●Pentium133MHz以上
●メモリ16MB以上

---

WIN95&NT　Jコード093319

## 三國志II

歴史シミュレーション／光栄
7月3日　5800円



名作『三國志』の第2作目が「エクセレント・コレクション」として蘇った。さまざまな戦略で、領土を拡大していこう。中原の覇者を目指せ！

●CD-ROM●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き15MB以上

---

WIN95　Jコード064998

## トランスポートタイクーンDX

輸送シミュレーション／アンバランス
7月10日　7800円



鉄道・トラック・船などの輸送機関を駆使し、交通網を広げて街を発展させよう！ 路線をうまく繋いでライバル会社を蹴散らすのだ。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ32MB以上
●HD空き16MB以上

---

WIN95　Jコード090387

## 遥かなるオーガスタ for Windows

ゴルフシミュレーション／T&E SOFT
7月10日　9800円



世界で最も美しく難しいオーガスタ・ナショナルの魅力を家庭で味わえるソフト。実況はマスターズ中継でおなじみのTBS松下アナを起用。

●CD-ROM
●Pentium133MHz以上
●メモリ32MB以上

---

WIN95&NT　Jコード075914

## PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE 上巻

アドベンチャー／データウエスト
7月8日　4800円



人間の内なる世界をテーマにした、ちょっと大人向けのアドベンチャー。小説をめくるように楽しんで。下巻も同時発売なので続けてどうぞ。

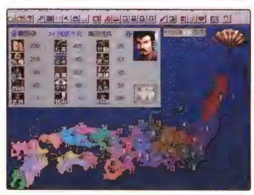
●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き2MB以上

---

WIN95&NT　Jコード093327

## 信長の野望・武将風雲録

歴史シミュレーション／光栄
7月3日　5800円



『信長の野望』シリーズからは、『武将風雲録』が「エクセレント・コレクション」入り。千利休や狩野永徳といった文化人も登場するぞ。

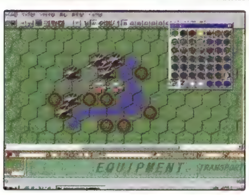
●CD-ROM●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き15MB以上

---

WIN95　Jコード093947

## アドバンスド大戦略98パワーアップキット

セガ・エンタープライゼス／拡張キット
7月10日　4800円



『アドバンスド大戦略98』をより深く楽しむためのツール。これがあれば、今まで表示されなかったマップや兵器パラメータが確認できる。

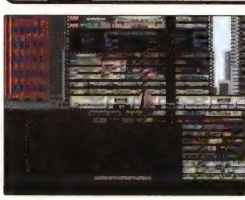
●CD-ROM●HD空き26MB以上
●『アドバンスド大戦略98』本体必須

---

MAC　Jコード092321

## ザ・タワーII

シミュレーション／オープンブック9003
7月10日　9800円



初心者にもオススメなのが「新宿マップ」。ビジネスと商業の中心地に、最高地上100階の巨大ビルを建設しよう。地下鉄も設置できるぞ。

●CD-ROM●PowerPC専用●メモリ32MB以上●HD空き40MB以上

---

WIN95　Jコード092649

## 布袋寅泰 STOLEN SONG for Win95

リズムギターゲーム／東芝EMI
7月8日　6800円



PSで話題沸騰のソフトがWIN95に登場。悪徳プロデューサーの陰謀からHOTEIを救うべく、ギターバトルステージをクリアしよう！

●CD-ROM 2枚組
●VPick同梱
●インターネットにてコンテスト開催

---

HYBRID　Jコード080578

## シムサファリ

自然公園開発シミュレーション／エレクトロニック・アーツ・スクウェア
7月3日　7800円



動物たちの食物連鎖に気を配りながら、うまく繁殖させ、サファリパークを経営。観光客向けにも、施設を充実させていかなければならないぞ。

●CD-ROM

WIN95　Jコード091014

## ぱずりん♥ぐ～　アラスカ編

ぱずりんぐ／ココナッツジャパンエンターテインメント

7月30日　1980円




●CD-ROM●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き60MB以上

アマゾン、地中海と巡ってきたパズルの旅も今回でおしまい。ラストは涼しい(寒い!?)アラスカが舞台だ。とんちを使う愉快なパズルゲーム。

WIN95　Jコード095052

## エルダーブレイズ

ロールプレイング／日本クリエイト

7月24日　9800円



●CD-ROM
●Pentium以上
●メモリ15MB以上

洞窟に眠る伝説のアイテム『エルダーブレイズ』を手に入れよう。ダンジョンは潜るたびにマップが変わり、しかも一度潜ると後戻りできないぞ。

HYBRID　Jコード093475

## LEGACY OF TIME™ 完全日本語版

タイムトラベルアドベンチャー／インタープログ

7月23日　8800円



●CD-ROM（WIN95）●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き70MB以上
（MAC）●PowerPC80MHz以上
●メモリ10MB以上●HD空き70MB以上

ユニークな世界設定が楽しい『ジャーニーマン』シリーズの最新作。時空を飛び越え、過去に隠された謎を解き明かし、地球の未来を救うのだ！

WIN95&DOS/V　Jコード093963

## Redneck Rampage 2 : Rides Again

3Dアクション／P&A

7月17日　7800円



●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き220MB以上

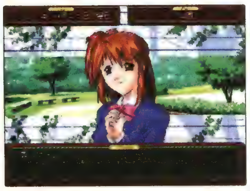
レオナルドとブッバの名物コンビが登場する3Dアクションゲーム。バイクやバギーに乗ったり、ブタや牛も入り交じり大乱闘を繰り広げる。

WIN95　Jコード073326

## 17歳 ～MY Dear Angel～

育成恋愛シミュレーション／システムソフト

7月30日　9800円



●CD-ROM●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き60MB以上

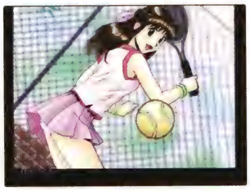
「あしながおじさん」をモチーフにしたストーリー。身寄りのない女子高生を陰ながら支援し、高校を無事卒業させてあげるのが目的だ。

WIN95　Jコード079651

## トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～ ＋アクセサリーBOX Vol.2

恋愛シミュレーション／アスキー

7月24日　8800円



●CD-ROM●Pentium133MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き1MB以上

PSで大人気の『トゥルー・ラブストーリー』のWIN95版＆アクセサリー集。エンディングをスクリーンセーバーにすることも可能だ。

WIN95　Jコード093670

## アップライジング完全日本語版

3Dアクションシューティング／イマジニア

7月24日　9800円



●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き50MB以上

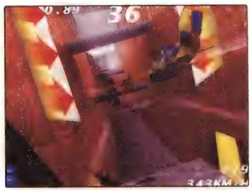
自軍を指揮するシミュレーション要素を加えた3Dアクションシューティング。連邦軍の指揮官となり、帝国軍の支配する銀河系を奪い取れ！

WIN95　Jコード093653

## Prain Crazy

3Dフライト・レースゲーム／イマジニア

7月17日　9800円



●CD-ROM●Pentium133MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き35MB以上

アクロバット飛行とレースの要素を組み合わせた、フライト・レースゲーム。賞金を稼いで愛機を最速の飛行機に改造しよう。ネット対戦も可能。

WIN95&98　Jコード093572

## FREESPACE-The Great War

3Dスペースシューティング／P&A

7月31日予定　8800円



●CD-ROM
●Pentium133MHz以上
●メモリ32MB以上

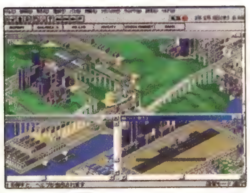
広大な宇宙が舞台の、スケールの大きな3Dスペースシューティング。敵を捕獲して優れた化学技術を盗み、武器や宇宙船の開発に役立てろ！

WIN95　Jコード093530

## A列車で行こう TwinPack

アートディンク／シミュレーション

7月24日　12800円



●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ32MB以上●HD空き110MB以上●WIN98日本語版動作確認済

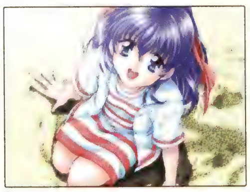
『A4・十周年記念版』と『A5完全版』がセットになった特別限定パック。2つの追加マップと12台のオリジナル車両が収録されている。

WIN95　Jコード088692

## 無人島物語4

サバイバルライフシミュレーション／ケイエスエス

7月24日　8800円



●CD-ROM

漂着してしまった無人島からいかに生還できるかというのがテーマ。プレイヤーは仲間たちのリーダーだ。アイテムを駆使して脱出を目指せ！

HYBRID　Jコード075256

## 上海ダイナスティ

パズル／アクティビジョン・ジャパン

7月23日　6800円



●CD-ROM（WIN95）●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き20MB以上
（MAC）●PowerPC●メモリ16MB以上
●HD空き20MB以上

パズルゲームの王様『上海』が、ネットワークでも楽しめるようになった。LANやインターネットを経由して、最大5人まで対戦できる！

## その他の7月発売PCゲーム

| タイトル | 対応 | 発売日 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE 下巻 | WIN95&NT | 7月8日 | データウエスト | 4800円 |
| Tan Tan TEO～フィンフィンのリズムマスター～ | WIN95&98 | 7月17日 | 富士通パレックス | 4800円 |
| ピナ・シリーズ　サクラブンチョウ | HYBRID | 7月24日 | オープンブック9003 | 9800円 |
| ピナ・シリーズ　ベニスズメ | HYBRID | 7月24日 | オープンブック9003 | 9800円 |
| ピナ・シリーズ　ルリコシボタンインコ | HYBRID | 7月24日 | オープンブック9003 | 9800円 |
| スペクトラルフォース～アイラ降臨～ | WIN95 | 7月31日 | NECインターチャネル | 9800円 |
| トレインシミュレーター　阪神電鉄 | MAC&WIN95 | 7月予定 | ポニーキャニオン | 5800円 |

WIN95&98&NT　Jコード094978

## Microsoft® Golf 1998 Edition

マイクロソフト／3Dゴルフ

7月25日　オープン価格



●CD-ROM●Pentium133MHz以上
●メモリ24MB以上
●HD空き290MB以上

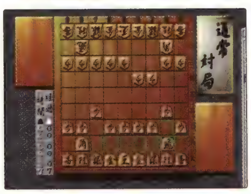
ゴルフゲームのベストセラーの最新版。新たに3コース、63ホールを収録。マルチプレイで、マッチプレイやスクランブルも楽しめる。

WIN95&98　Jコード092606

## 遠隔棋戦　若松将棋塾98

テーブル／エレクトロニック・アーツ・スクウェア

7月31日予定　9800円



●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上●通信対戦対応
●WIN98対応

多くの有名棋士を育てた若松正和氏監修による将棋ゲーム。通常対局、三人指し、目隠し対局に加え、難易度が選択できる詰め将棋モードも搭載。

WIN95　Jコード074993

## セブンス・リージョン 完全日本語版

リアルタイム・シミュレーション／メディアクエスト

7月23日　9800円



●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き22MB以上

地球上最強の7軍団と「侵略者」との戦いが始まる!! 屋内と野外合わせて40のミッションが楽しめる、リアルタイム・シミュレーション。

# アーケードに吠えろ!

## アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー!
## これがじゅげむのおすすめゲームだ!!

ついに公開された『KOF'98』!
早くもこいつを特集だっ!!
後半では『ソウルキャリバー』『オラタン』
『PF2012』と続報3連発。
さらにCOMING SOONスペシャルで
新作をどどんと公開!

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

# 夏の風物詩『KOF』が帰ってきた!!

## 対戦メインのスペシャルエディション!

前作でオロチ編が終了し、今回どうなるかと注目されていた『KOF'98』がとうとう稼動を始めた。総勢38名という、前代未聞のキャラクター数を誇る、間違いなく最強の格闘ゲーム。今回はシステム的な変更はほとんどなく、前作までに登場したキャラクター(なんと『94』のスポーツチームが復活!)を使った対戦仕様のスペシャルエディションとなっている。CPU戦が全6戦と短いのはそのためなのだ。

さて、システム的な変更はほとんどないと書いたが、より対戦が盛り上がるための改良は施されている。それがアドヴァンテージシステムとルーレットシステムという2つの新システムだ。また、エキストラモードのみになるが、攻撃避けからのカウンター攻撃が復活している。各キャラ独自のアクションを持っているので、エキストラで遊ぶときには注目してみよう。






**ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ～**

■SNK ■稼働中

## アドヴァンスト&エキストラモード健在!

攻撃することでパワーゲージが溜まる、攻め攻めでテクニカルなアドヴァンスト。パワー溜めが可能で攻撃避けもできる、初心者におすすめなエキストラ。この2つのモードは前作から引き継がれているぞ。







アドヴァンストモードのヘヴィD!など、今まで体験できなかった組み合わせも楽しい。ちなみに、タクマの虎煌拳はちゃんと飛ぶのだ!

## アドヴァンテージシステム搭載!

It's New

キャラが負けるたびに、アドヴァンストならゲージストックが増え、エキストラなら溜めるゲージが短くなるという、敗者が有利になるシステムを採用。3人目キャラと1人目キャラでは闘い方が変わるかも……!?



左のほうにある写真と比べれば違いがひと目でわかるはず。エキストラでは、ゲージを溜めたあとのパワーMAX時間は変わらない

## やっぱりあります! ガード判定のある攻撃モーション!



ヘヴィD!の必殺技をガードしつつ鬼焼きで反撃する京。練習すれば狙ってできるようになるはずだ

前作で猛威を振るった、攻撃モーション中にガード判定が出現する必殺技は今回も存在する。リョウの猛虎雷神剛はさすがに弱体化しているが、タクマの新必殺技、猛虎 舞頼岩や京の鬼焼きなどには攻撃判定出現前の攻撃モーションにガード判定がある。相手の攻撃を受け流しながらカウンターヒットが狙えるぞ!

## カウンター攻撃

Revival

攻撃避けの最中にA～Dのどれかのボタンを押すと、このカウンター攻撃が出せる。避け中に相手が投げを決めようとしたときなどに重宝する。



カウンター攻撃といっても相手が攻撃モーション中でなければカウンターヒットしない。お間違いのなきよう

## ルーレットシステムとは!?

It's New

「?」のマスに合わせて決定すると、毎回闘うたびにキャラクターがランダムで決定される。3人ともランダムにしてもいいし、最後の1人だけをランダムにすることもできる。



上級者はこのモードを使っていろんなキャラを楽しんじゃおう! まずは技を覚えるのが先決か?

# キャラクターファンも大満足の充実した演出!!

## 特定キャラ同士で対戦すると……

『KOF'95』あたりから本格的に取り入れられ始めた対戦前の掛け合い演出。本作では前作にも増して多くの組み合わせが存在している。前作であったものはもちろん、ストーリー的に関係のありそうなキャラ同士の対戦はチェックしてみる価値がある。また、細かい変更点になるが、この演出は先鋒同士でなくとも見られるようになった。ファンとしてはうれしい限り!

### テリーVSアンディ




両手を胸の前で合わせ、試合前の挨拶を交わす兄弟。はたしてその心中は…!?

### 京VS真吾







前作の真吾チームエンディングの後日談!? 真吾クン舞い上がってます

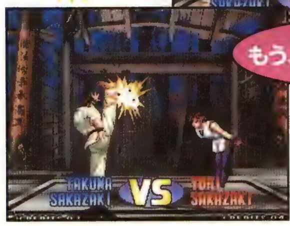
### レオナVSハイデルン




ついに夢の対決が実現。育ての親でもあり、上官でもあるハイデルン相手にレオナはどう戦う?

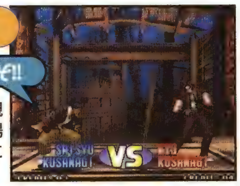
### タクマVSユリ




なんと懐かしのMr.カラテ(『龍虎の拳』のラスボス時代のタクマ)が登場。でも今のユリならさらわれたりしないかも

### 柴舟VS京




京の人気を妬んだか!? 親父の一喝が! なんか初登場のときより随分とおちゃめになってきたが……

### アテナVSケンスウ




自分にハートを飛ばすケンスウに呆れ気味のアテナ。これでケンスウが負けちゃったりすると情けなさ倍増……

## もちろんあります! 新技もたっぷり!!

今作でも、キャラによっては必殺技が増えている。特に『94』『95』時代のキャラは超必殺技が2種類に増加しているので、試してみよう。また、ここに挙げた以外にも多くの技に判定の修正や改良がなされているので、今までの闘い方が通じないキャラも出てくるはずだ。要注意!

### ハイデルンエンド



ハイデルンの新超必殺技。相手を手刀で突き刺し、(なぜか)爆発させる。意外とリーチがある

### 千百弐拾七式・都牟刈(つむがり)



最終決戦奥義 無式の強化版のような技。無数の打撃を叩き込んだ後、炎と共に吹き飛ばす

### 参百拾壱式・爪櫛



↑なんと庵にも新技が。小ジャンプしながら蒼い炎を纏った掌を振り下ろす技だ。弱と強では攻撃範囲が違う



➡キムの新必殺技、覇気脚。地面を叩いて相手の足元を攻撃しつつダウンさせることができる。攻撃範囲はやや狭いか?



←これもキムの新必殺技、三連撃。コマンドを3回連続入力する



←ハイキック、ミドルキック、踵落としの順で蹴りを繰り出す



←最後の踵落としは近距離であれば2ヒットするぞ

## 吠えろ談義 どうなる『KOF』!? 今作での注目はキャラの掛け合いか!?

竹石:しかし、ここまでくると何が新しくなったのかわかんないね。

植竹:いや、今回はほとんど変わってないですが(笑)。システム周りの改良と、技の暴発を防ぐためにコマンド入力がややシビアになった程度ですか。あと、ガードキャンセルがやりやすくなったかな。でも「待ち」が強くなっちゃうから、個人的には、ガードキャンセルよりも「攻撃中のガード判定」をもっと増やしてくれると嬉しかったんだけど。前作の猛虎 雷神剛ほどでないにしろ、ね。

竹石:でも、今回はセリフがいっぱいあって面白いよね。キャラの組み合わせで変わってくるし、これを見てるだけでキャラの関係がわかってくる。

植竹:ホントは知らないんでしょ?

竹石:ダメだよ。ばらしちゃ(笑)。あ、でも真吾くんいいね。彼は京のパロディなの?

植竹:いや、後輩です(笑)。前作のエンディングで京からグローブをもらって、今回はそれを着けて試合してるんですよ。

竹石:SNKってキャラを大事にしてゲーム作ってるんだねぇ。にしても、前作でオロチ編が終わって「どうなるの次は?」と思ってたら、『ドリームマッチネバーエンズ』ですよ。ネバーエンズ! 決して終わらないってことですか。SNKさんに男気を感じますね。

植竹:なんかちょっと違う気もしますけど(苦笑)。しかし、今回はともかくとして、次回以降も出るんでしょうかね。夏の風物詩と書きましたけど、このキャラ数で新しい物語を作るのは大変ですよ。

竹石:次回作が『99』だとしたら次々回は『00』なんですかね? 植竹:いっそのこと『KOF2000』とか(笑)。




キャラの掛け合いが『KOF』の魅力の大きなウエイトを占めるのは間違いない

## 今月のプレゼントっ!

SNK 梅本氏より

恒例・今月のプレゼントは、お待ちかねの『KOF'98』ポスター! これを5名様にあげちゃいます。 官製ハガキかアンケートに「アー吠え『KOF'98』のポスターくれ」と書いて応募していただきたい!




5名様にポスターをあげちゃいます!

5名様にプレゼント

# 吠えろ NEWS TOPICS

## 『ソウルキャリバー』の基本を押さえておこう!!

### 頭で覚えていても手がついていかない!?

いよいよ『ソウルキャリバー』が稼動を開始しようとしている。そこで今回は、初めてチャレンジする人でも安心の基本操作を解説しておこう。念のため最初に断っておくが、画面を見ただけで『ソウルエッジ』と同じという判断をしないでほしい。操作感覚はまったくの別物なのだ。特に8WayRunなどの特徴的なシステムを理解すればするほど新しい戦術が見えるはず。なお、次号ではこれを踏まえたうえで、『ソウルキャリバー』をより詳しく特集していく予定だ。



ステージによって様々な形状をしているリング。走り回っているとその違いがよくわかる



とにかく動きまくれる8WayRun。しかも、走り中の攻撃は通常よりもパワーアップしているのだ




『ソウルエッジ』にもあった2種類の投げ。もちろん今回も健在だ



当然ながら、手前や奥への避けを行なうと当たってしまう

### 基本中の基本！

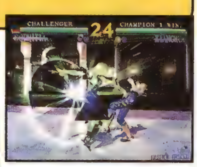


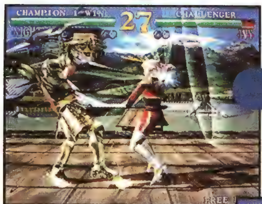
威力が高めの縦斬り攻撃は避けでかわしてから反撃しよう



レバー上は奥への移動になるためジャンプはほとんど使わないかも……？

### 2種類のガードインパクトを使い分けろ！


➡しゃがみ攻撃でもレバーを斜め下に入れることでガードインパクトが可能だ



#### 弾き返し

⬅前作にもあったレバー前方+Gボタンのガードインパクト。相手の隙を突け！

#### 受け流し

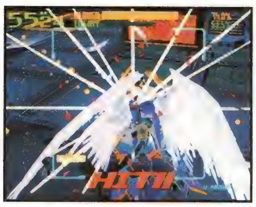

➡相手の攻撃を逸らして体勢を崩させる。うまくいけば背後も取れるぞ

## バーチャロイド オペレーションマニュアル

### 先月に引き続き「特殊技」を公開!!

さてさて、巷のバーチャロイドたちの間では、すっかり解明されていると思うが、今月も「特殊技」についての情報をお届けしよう！

たまには違う機体を使おうかなーなんて思っている人、ご活用ください。


⬅エンジェランのハイパー化は、ナント天使になってしまうのだ！


➡かなり極端な技が多い中でも、群を抜くドルドレイの"巨大化"

| バーチャロイド　特殊技リスト(PART1) | | |
|---|---|---|
| 機体名 | 技内容 | コマンド |
| Fei-Yen | ハイパー化 | 体力が50%以下で発動する |
| BAL BADOS | 分離ランチャーの属性変更<br>リフレクトレーザー | ランチャーを分離後スタートボタン<br>ランチャーを4つ分離後、ジャンプ上昇中に右ターボ+両トリガー |
| DORDRAY | 巨大化<br>メガスピンドリル<br>回転アッパー | 静止状態でスタートボタン<br>右旋回入力+両トリガー<br>近接状態でしゃがみ両手攻撃の構え中に右ターボ+両トリガー |
| SPECINEF | 両肩から緑色のレーザー<br>殺人スライディング<br>カマを頭上で回転させる<br>デスモード | トリガー&ターボボタン全部押し<br>前ダッシュ中にしゃがみ入力+両トリガー<br>旋回して鬼火を放出<br>旋回入力+左トリガー |
| ANGELAN | 一定時間天使化<br>相手の体力を吸い取る | 静止状態でしゃがみ入力+スタートボタン<br>天使化中に右ターボ近接攻撃 |

## サイキックフォース2012連載企画 テレパシー放送局2012

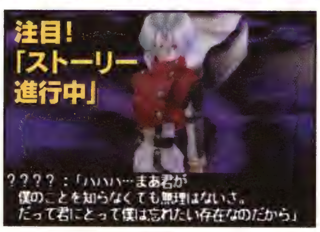
### 掟破りの「ストーリーモード」登場!!

#### お待ちかねのあの方々も……！

アーケードの格闘ものといえば対戦、みたいな流れのある現在、なんと『PF2012』には時限式で発動する「ストーリーモード」があるという！　しかも特定キャラでラスボスまで到達すれば、なんと「あのお2人」が登場するとのこと!!　キャラを大事にしてくれるタイトー、サイキックフォースチームの心遣いに感謝しつつこの物語を堪能しようではないか。ところで3Dのゲームなんだから当然、この2人もいつかは……。


⬆キースの超能力技が炸裂する。これは氷結龍を生み出す「ブリザードトゥース」か!?　新技もあるらしいぞ

KEITH キース・エヴァンス



⬆ストーリーモード展開中には右上にこのような表示が！　対戦を希望する人はこの表示には注意してほしい


⬇生みの親とも言えるウォンに牙を剥く刹那。果たしてこの戦いの決着は!?

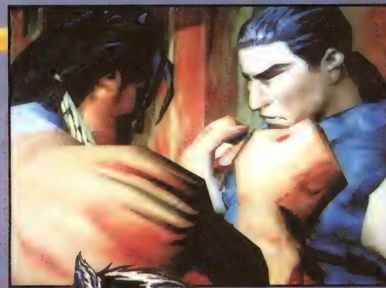


WONG リチャード・ウォン

アーケードに吠えろ!

# もうすぐ街で会える COMING SOON! SPECIAL!!

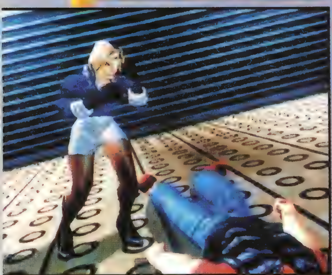
セガから登場の新アクションゲームを筆頭に、
大型筐体もの2タイトルなど、
今号は拡大スペシャル版でお送りしよう。
人気作の続編も続々リリース!



## スパイクアウト バトルアクション

●セガ・エンタープライゼス





↑グラフィックの完成度には、ただ度肝を抜かれる限りだ

ストリートを駆け抜け、大勢の敵に立ち向かっていくバトルアクション。『スパイクアウト』は、セガが送り出す、まったく新しいスタイルの作品だ。注目すべきはそのゲームシステム。筐体同士が光ファイバーによってネットワーク化され、最大4人までの同時プレイが可能となっている。見知らぬプレイヤー同士がパンチやキック、投げなど数々の技を駆使し、そしてときには助け合いながら戦いを繰り広げるのだ。登場する各キャラクターには固有の特殊技があり、それぞれ個性的なスタイルでのバトルアクションを楽しめてしまえるのだ!

## ブラッディロア2

●エイティング／ライジング



➡視点変更による演出により、獣人たちの激しいバトルはさらにヒートアップ



➡人間のときは、戦いながらパワーを溜めて獣化のチャンスを待て



⬅いったん獣人と化せば、人智を越えた戦いが展開されるのだ!

普段は人間、だが、ひとたび能力が発動すると獣人に変身して戦う、異色の格闘ゲームがパワーアップして帰ってきた。おなじみの獣化アクションは前作以上に凶暴になっているぞ。それを支えるのは、なんといっても格段に美しくなったグラフィックだ。さらに、新キャラ6人の参戦によって、戦いのバリエーションも大幅にアップ。獣人たちの野生的なアクションに注目せよ!

## ビーストバスターズ セカンドナイトメア

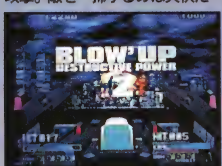
●SNK
●ガンシューティング





⬅弾丸の再装填は、ショットガンのようにポンプアクションで行なう

⬇いざというときはボムで広範囲攻撃。敵を一掃するのは爽快だ



とある病院にて、人間が次々とモンスターと化する奇病が発生。地獄と化した病院に潜入し原因を究明せよ! 狂気に満ちた雰囲気で始まるガンシューティングの続編が登場。筐体に設置された銃を使い、迫りくるモンスターを薙ぎ払っていく。銃はいつでもリロード可能なフルオートのマシンガン。乱射の快感に酔いしれよう。

## レーシングジャムチャプターII

●コナミ
●CGドライブゲーム



⬆ライバル車とのバトル。衝撃もハンドルを通じて実体験できる



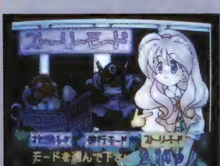


⬅新設のバンクコース。ライン取りの駆け引きで熱くなれ!

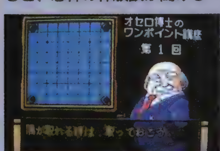
人気レーシングゲームの第2弾が早くも登場。ホンダNSX－Sなど実在する車を駆りその迫力を味わうこのシリーズ、今回も18車種のマシンが用意されている。サーキットも増設されて、全4コースに。極限のスピードに挑戦できるバンクコースも新設されている。ステアリングにはキックバック(反動)機能を搭載し、臨場感をバッチリ高めてくれるぞ!

## オセロしようよ

●サクセス
●ボードゲーム



⬆ストーリーモードで勝利すると、恐怖の体験談が聞ける



⬆オセロ博士の講義。目指せオセロマスター!

誰もが知っているであろう「オセロ」がアーケードに登場。用意されたモードは3つ。勝負に勝って物語を進める「ストーリーモード」、6人の対戦者に挑む「修行モード」(これは2プレイヤー側の乱入もあり)、そしてオセロ博士との対戦によってオセロの極意を学ぶ「オセロ塾モード」だ。単純かつ奥深いこのゲームを君は極められるか?

## 読者も吠えろ

もう、ワールドカップ終わったのに『バーチャストライカー』空かないねぇ。

●このコーナーは、やはり毎回、格ゲーのページ占有率が高すぎる。すべてのジャンルを公平に載せるには贈ページしかないと思う。(神奈川県・大魔人の秘密)

☆確かに最近、格ゲー掲載率が高いかもしれない。でもこのところ"旬"な作品が多いからね。ねえサイキッカーの植竹さん。(竹石)

☆おかげで担当ページが増えてます……。(植竹)

●もうすぐあの季節がやってくる。『KOF'98』の季節が……。下手っぴな僕は稼動してから何ヶ月後にまともにプレイできるんだろうか。お願い! 1ステージ目から乱入しないで!(東京都・おぼろぎしころ)

☆というわけで『KOF'98』の季節が来ました。この作品は、掛け合いを聴いたり、練習したりするためにCPU戦用の筐体がほしいよね。(植竹)

●対戦ゲームで敗れたからといって筐体にやつ当たりしていくのは本当にやめてほしい。不愉快になるから(東京都・藤原智之)

☆本当にそう。きちんとマナーを守ってほしいものです。でも昔に比べると少しは良くなったほうなんですよ。『ストII』の全盛期には火の点いたタバコを投げてくるヤツとかいたし……。ゲーセンマナー向上委員。(豊田)

# 赤丸チェック!!

あらゆるゲームを遊び尽くすため、皆様のお役に立ちたいといつも願う『じゅげむBOOKS』シリーズ。8月は出版盛り沢山。気になる本を探してね。

『メタルギアソリッド』が早く見たい！
小島秀夫監督のことをもっと知りたい！
そんなアナタへお届けします。

### ソフト発売1週間前に登場

## 『メタルギア ソリッド』プロローグ(仮)

各誌、期待の新作ランキングでも常に上位安定、小島監督最新作品であり、PSこの秋最大の目玉作品である『メタルギアソリッド』。全編、映画を思わせるカメラワークとハイクオリティな3DCG、そし比類なきアクションゲームシステム。その魅力を余すところなく伝え、保存版としてゲームプレイ中・後も読み深めることができる本を、現在鋭意制作中！　期待して待っていて欲しい。

ソフトDATA
●アクションアドベンチャー
●PS●9月3日発売予定
●6800円●コナミ



大きくわけて3つのパートで構成
1.グラフィック・ビジュアルパート
2.キャラクター・物語などの設定パート
3.小島秀夫監督とその開発メンバーパート

新しく体験するユーザーも、MSXからのディープユーザーも、どちらも満足できる企画満載です。

### 発売延期！ 遅れまして誠に申し訳ございません

## 『鉄拳3』バカ一代

●塩田信之&CB'S PROJECT:編著　●本体定価:1200円(税別)

『鉄拳』シリーズにハマッてしまったア・ナ・タのファンBOOKがもうすぐ完成。作品単体では把握しにくいこれまでの物語や、キャラクターへの愛着を深める特集、ゲームでフィーチャーされている格闘技の知識、また『鉄拳』シリーズに関するグッズや書籍の紹介など、『鉄拳』を後世に伝えるための1冊です。



**8月11日発売予定**

ソフトDATA
●3D対戦格闘アクション●PS
●発売中●5800円●ナムコ

## Nightmare Project YAKATA

●綾辻行人:監修●じゅげむ&ダ・ヴィンチ共同編集　●本体定価:1200円(税別)

本格ミステリーRPGの完全本。このゲームの原作者である、ミステリー作家綾辻行人氏の完全監修を受け、弊社発行、本の雑誌『ダ・ヴィンチ』編集部と共同製作。ゲームの根幹に迫る情報を含めた攻略情報と、豪華な顔合わせで贈る対談などゲームとミステリーどちらのファンも満足出来る1冊となります。



**8月21日発売予定**

ソフトDATA
●ロールプレイング●PS●発売中
●6800円●アスク

## 『影牢 ～刻命館・真章～』究極読本(仮)

●じゅげむ編集部:編／delic:著
●価格未定

今月号でじゅげむの1本に輝いたこのソフト。地形とトラップが連携し大ダメージを与えることができるトラップコンボ集。すべてのエンディングを迎える方法、トラップ完全紹介、自滅しないミレニアの動かし方、などなど、人間狩りをさらに爽快にさせる企画がメジロ押しです。



ソフトDATA
●3Dトラップバトル●PS●発売中
●5800円●テクモ

**8月下旬発売予定**

# じゅげむBOOKS最新ラインナップ

## プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『鉄拳2』エキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『The Tower　BONUS edition』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1068円(税別)
『ダービージョッキーR』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～』公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体900円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『I.Q―インテリジェントキューブ―』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体750円(税別)
公式『ランナバウト』ガイドブック　～爆走激突読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『怪物☆パラダイス』公式　ダイスマスターへの道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『スペクトラルフォース』公式ガイドブック
●じゅげむ編集部 編／delic著●定価:本体1000円(税別)
『ムーンライトシンドローム』トゥルース　ファイル
●月光症候群患者之会:編著●定価:本体950円(税別)
『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』暮らしの手帖(編著者名)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『モンスターファーム』マニア
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1500円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『バーガーバーガー』8ッ星シェフのキッチン手帳
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ!～』敏腕オーナー養成マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体900円(税別)
『OPTION　～チューニングカーバトル～』公式ガイド　OVER TAKE ADVICE BOOK
●じゅげむ編集部 編／フェイク 著●定価:本体1200円(税別)
『ブループレイカー　～笑顔の約束～』恋愛白書
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1400円(税別)
『探偵　神宮寺三郎～夢の終わりに～』全記録　Jinguuji Saburo Chronicle '87-'98
●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著　●定価本体1200円(税別)

## サターン＆プレイステーション両対応

『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1100円(税別)
『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体950円(税別)

## サターン

『クォヴァディス2　惑星強襲オヴァン・レイ』公式ガイドブック
●ワンナップ編著●定価:本体1100円(税別)
『VIRUS』HYPER COMPLETE(ウイルス　ハイパーコンプリート)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体1300円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』
アイテム図鑑完成ガイド【スペシャルサービス版】
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『DJwars』OFFICIAL GUIDE―DJ養成マニュアル―
●DJwars☆MASTERS:編著●定価:本体1000円(税別)

## NINTENDO64

『スーパーマリオ64』完全クリアガイド
●ワンナップ編著●定価:本体951円(税別)
『ウエーブレース64』タイムアタックエキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体874円(税別)
『マリオカート64』ファイナル　3Dドライバーズガイド
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)

## 書籍その他

ゲームの大學
●平林久和＆赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon～ムーン～』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社編●定価:本体1200円(税別)
『BIOHAZARD2』PROLOGUE OF TERRORS
(バイオハザード2　プロローグ　オブ　テラーズ)
●塩田信之／保坂和宏＆CB'S PROJECT編著●定価:本体780円(税別)
『NOëL　～La neige～』フォトアルバム　柚実　千紗都　涼
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1200円(税別)
『ブシドーブレード弐』ノベル&グラフ　ブシドーブレード列伝～瀬戸内の剣豪達～
●じゅげむ編集部:編／スクウェア:監修　●定価本体1300円(税別)

# お待たせの新刊　絶賛発売中!!

## 『街』スペシャルガイド
### ～サウンドノベルシナリオ入門～

バッドエンディング全チェックシート付

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著　●本体定価:1200円(税別)

今月PS移植のビッグニュースが伝えられた、サウンドノベル『街』の世界をより深く理解するガイドブックです。特別企画サウンドノベルシナリオ入門では『弟切草』『かまいたちの夜』も含めた、分岐チャートを研究、シナリオ作りのポイントを探ります。

**ソフトDATA**
●サウンドノベル●SS●発売中
●5800円●チュンソフト



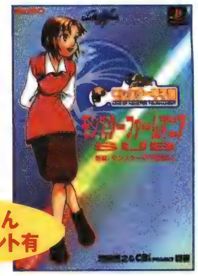
## 『モンスターファーム』マニアSUB
### ～熱闘! モンスター甲子園読本～

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著　●本体定価:550円(税別)

大ヒット御礼『モンスターファーム』マニアの続編が遂に登場。モンスターブリーダーなら一度は出場したい『モンスター甲子園』のことがじっくり書いてあります。その他企画も注目度大。グッズ紹介、最新CDランキング登場モンスターなどファン必見です。

**ソフトDATA**
●3Dバトルモンスター育成シミュレーション
●PS●発売中●5800円●テクモ

特製ホリィちゃんピンナップブレゼント有



## 以下続々刊行! 乞う御期待!

◇8月末日発売予定
**『NOëL』シリーズ　メモリアルブック(仮)**●CB's PROJECT:編著
今夏発売予定の『NOëL～La neige～』スペシャルも含めた、シリーズ全作品のメモリアル本です。

◇8月末日発売予定
**『XI[sai]』パズルモード全解法(仮)**●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著
もうハマってますか?　パズルモードの解法をドリルカード形式で編集。見て遊んで楽しい特製本です。

◇発売日未定
**『ナムコアンソロジー1』本(仮)**●成沢大輔＆CB's PROJECT:編著
プレイヤーのノスタルジアを喚起させ、昔の熱いゲーム状況を伝える。読めるゲーム書籍となります。

## じゅげむBOOKS 友の会

**あなたの声が明日のじゅげむBOOKSを育てます。スタッフ一同、眼を凝らし全部読んでます。熱い御意見よろしくどーぞ。**

まずはSS版も発売された『神宮寺三郎　夢の終わりに』へのお便り。

10年ということを感じられるものだった。やはり、推理といえば神宮寺です。
(石川県加賀市・22・短大生)

カラーで読みやすく、攻略の仕方も的確だった。とてもよいのだが、価格が…。
(栃木県宇都宮市・20・大学生)

制作スタッフの方のページが少ないかなぁと思いました。他はすごく良かったです。
(北海道千歳市・27・会社員)

やはり推理といえば神宮寺ですね。続いて『ブシドーブレード列伝』への御意見。

ポスターとかイラストもっとほしかった。シールはよい。あれ最高。小説最高。やるね、じゅげむ。
(大阪府交野市・14・中学生)

TVCMの記事とかキャラクターの細かい設定資料とかラフスケッチ(没キャラもふくむ)の記事とかものせてほしかった。
(東京都八王子市・23・大学生)

メンバーの私服をもう何点か見たかった。
(札幌市西区・24・フリーター)

デザイン面で、一党の家紋が重なってるのを見たのは、この攻略本が初めてで、すごく良かったと思います。とても良いアイデアです。
(香川県木田郡・17・高校生)

一人一人の小説や、陰が出来るまでの物語が読めたのでとても良かった。個人的にブシドーの小説を書いているので、とても参考になりました。おまけのシール、とってもかわいいです。
(北海道苫小牧市・25・アルバイト)

小説書き頑張って下さい。しっかし『ブシドーブレード』ファンは女性の方が圧倒的です。意外というか、ほほーっというか。ではまた来月。



# 7月20日。

## 個人情報が、声にのって全国にひろがる日。

# テレフォンじゃマ〜ル

**新電話カード『バンゴ』で、よりスピーディーに個人情報が楽しめる！じゃマ〜ルがもっと身近になる！**

売りたい・買いたい・出会いたいで、おなじみの個人情報誌『じゃマ〜ル』が電話で楽しめるようになるよ！利用するには7月20日にテレウェイから発売の新電話カード『バンゴ』をコンビニで購入するか、IDOの携帯電話を使おう！そうすれば、その日から テレフォンじゃマ〜ル が楽しめるよ。しかも情報を録音してから公開まで最長で2時間と、超スピーディ！チケット情報が聞けるBOXなど、聞き取りの方も、かなり！充実しているのでアナタの個人情報ライフが充実する事間違いなしです。とにかくオトクな情報盛りだくさんの『テレフォンじゃマ〜ル』、じゃマ〜ル 共々ヨロシクね！

## テレフォンじゃマ〜ル は、こ〜んなシステムです！

### ●新電話カード『バンゴ』を使う場合

【情報の録音は通話料のみ、聞く場合は通話料の他に情報料として1回100円かかります】

| 情報を録音したい場合 | 情報を聞きたい場合 | 自分宛の情報を聞く場合 |
|---|---|---|
| ☎0070-600-117117に電話する | ☎0070-600-118118に電話する | ☎0070-600-118118に電話する |
| カード記載の番号をダイヤルし#をプッシュ | カード記載の番号をダイヤルし#をプッシュ | カード記載の番号をダイヤルし#をプッシュ |
| ID番号（7ケタ）とパスワード（4ケタ）を入力<br>※ID番号とパスワードを持っていない場合は#を押してガイダンスに従って取得してね。 | | |
| 録音したい情報コードを入力 | 再生したい内容を選択 | 再生したい内容を選択 |
| 情報を聞いてもらいたい地方コードを入力する<br>情報コード30《友達・仲間》は、県コードまで入力する | 再生したい地方コード、情報コードを入力する<br>情報コード30《友達・仲間》は、県コードまで入力する | メッセージを再生<br>返事をだす |
| 発信音の30秒以内に情報を入力する | メッセージを再生<br>返事をだす | |

※システムを利用される場合はバンゴカード購入時に添付されている説明書を必ずお読みください。

※IDOの電話を使う場合、録音は＃8808、聞く場合は＃8809。詳しくは請求書に同封されている説明書を、お読みください。

### テレフォンじゃマ〜ル 利用上の掟！

1.情報を録音する場合、また公開されている情報にアクセスする場合は、自己の責任において行動してください。
2.諸法規に違反する可能性のあるもの、社会通念上ふさわしくない表現、著しく品位を損なう内容は公開できませんので、ご注意ください。
3.いたずら厳禁。法的にも罰せられます。
4.毎日AM5:00〜5:30の間はメンテナンスの為サービスを中断致します。

## テレフォンじゃマ〜ル は、こ〜んな情報が聞けるのだ！

『売りたい』『買いたい』はもちろん、『友達・仲間募集』や『教えて』『注目して』などの色々な情報BOXがあるよ。詳しい内容や操作方法は下の表や新電話カード『バンゴ』に添付されている説明書を見てネ！キミだったらどんなふうに使う？

| タイトル | 情報BOX内容 | タイトル | 情報BOX内容 |
|---|---|---|---|
| 売りたい | 売りたい、あげたい、交換したい物の情報コーナー。オトクな情報がいっぱい！ | 教えて | 教えて欲しい事がある人は、ここに録音して、一気に解決だっ！ |
| 買いたい | 買いたい物の情報コーナー。欲しい物がある人は、ここでGETしちゃいましょ！ | 注目して | 個人からの宣伝・告知・PRのコーナー。あなたなら、何をアピールします？？ |
| 友達・仲間 | 友達・仲間募集のコーナー。いろんな仲間を、たくさん見つけよう！ | 最新イベント情報 | 今日のイベント、残りチケット情報、お店からのマル得情報をGETできるよ！ |

## 新電話カード『バンゴ』っていったいナニ、ナニ〜？




『バンゴ』とはテレウェイが発売する新サービスを利用する時に必要なカードです。コンビニエンスストア等で購入する事ができ、面倒な契約は一切不要！全国一律1分20円で電話がかけられます。特に長距離電話をよく利用する人にオススメのカードです。

**●コンビニエンスストア等で7月20日（月）より発売開始！**
**価格／1000円**

**情報提供会社／リクルート フロム エー じゃマール事業部**
お問い合わせ／03-3289-3241
東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル6F

# エロティカ・ヘブン

## あなたの欲望、満たしますエロティカ・ヘブン 18歳以上OK!

案内人◎内藤みか

夏真っ盛りであッつ171わね！
一通りアウトドアしまくった後は、やっぱり……ゲーム☆
今回はおニューのレーベルばかり集めた
ういういしさぎっしり濃縮バージョンをお届けよ！

## 女の子だって、エッチしたい☆

### 女性も楽しめる18禁ゲーム登場！ ビーナスレボリューション

●アールクラブ●WIN95版●価格未定●発売未定

ついについに女の子でも楽しめる18禁ソフトが誕生したの。ユニセックスシステムの搭載により、主人公の性別を選ぶことができるのよ。もちろん主人公を女にしちゃって、好みの男と×××……なんてこともOK。趣味によって男&女、女&女、女&男、男&男なんてパターンもアリなのよん。ゲームは天上の八人の神々のために、人間界のことを一週間かけて教えてあげる……というADV。会話カードを集めたり、マップで行き先を決めたりと細かいお楽しみもいっぱいよ。それに、神様と仲良くなると『神々の秘め事』をのぞけちゃうの！もちろんあなたが参加することだってあるかもよ……。シナリオもグラフィックスも女性が手がけた繊細かつエッチなこのソフト、カップルにもおススメよ♡



➡無防備なおっぱいが目の前にぷっるぷる。ああ美味しそう。
⬇身体もココロもひとつになって、もぉ天にも昇る気持ちなの。



➡神サマだってヤるときはヤるのよね☆のぞき見しているこちらは、もうたまんないわ☆



こんな人はどうぞ!
- 神話が好きな人
- Hゲームに興味ある女性
- 困った時に神頼みするあなた

## 恋もお宝もゲット！ 頭を使って、

### 推理も戦闘もエッチも満載のADV！ 白薔薇のなまえ

●GLANZ●WIN95版●7800円●9月19日発売

結構本格的な推理ADVなのがこの作品。探偵であるあなたは、盗賊『ローズ団』の謎を暴くために、聞き込みや資料探しに日夜励まなくてはならないの。まず最初に必要なのは、部下選び。可愛い女の子5人の中から3人に絞らなくちゃならないの。後々のコトも考えると、好みのコにしておこうか、それとも助手として使えそうなコにしようか、ウーンと迷っちゃうわ。事件は謎が謎を呼び、やがては幻の宝石や女の子達の過去までが絡んできて、スリルは満点。小イベントとしてちょこまか雑多な探偵仕事が舞い込んでくるのが、なんだかうれしいわ。

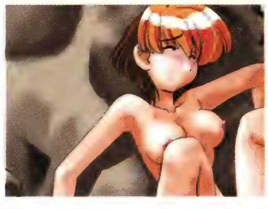
こんな人はどうぞ!
- 推理小説好きな人
- オムニバスをお好みの方
- 庭でバラを育ててる人



⬆二人っきりのスウィートタイム。夜が明けるまで愛し合いたい



⬆大好きな人とだからこそ、恥ずかしい……。でも、気持ち良さにいつも負けちゃうのよね。
⬅こっそり席を外して訪れた岩影。さっきからずっとガマンしていたあんなコトしちゃお。





⬅憧れの女風呂。そーっとのぞいて見てごらん～って、見つかっちゃったらヤバイけど(笑)。




失われた伝説の宝石”ホワイト・ローズ”をめぐって次々に怪事件が起こります。
あなたは新米探偵を猛教育！
七転八倒しながらも、どーにかこーにか解決しなくちゃいけません。
そうはさせじと怪盗・白バラ団なんかがジャマをしてきます。
だけど負けてはだめです。
がんばっているうちに、恋もめばえたりしますし。
事件も恋もクリアーできる、ベストパートナーはどの娘かなぁ？

# 白薔薇のなまえ
## ～ハイパー・ジュエリー・スピリッツ～

**Windows® 95　9月19日発売　7800円（税別）**

8/4 グランツのホームページがオープンします！

「白薔薇のなまえ」の情報も満載！
ホームページのみのデモ画像や、マル秘情報がいっぱいです。
アドレスはこちら、
http://www.glanz-net.com



グランツ GLANZ

※このソフトは18歳未満の方はご購入になれません　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1丁目10番6号 今井ビル3F

# 神奈川美容外科クリニックの
# よくわかる医療レーザー脱毛



「コンプレックスだった胸毛もすっきり。
僕は今流行の医療レーザー脱毛です」（目次より）

全身のあらゆる部分の脱毛が可能（目次より）

濃いヒゲも、わずか3～5回でサッパリとした肌に（目次より）

## Part 1 ‖ なぜ医療レーザー脱毛なの？

■医療レーザー脱毛があなたをこんなにかっこよくする
- レーザーは20世紀の3大発明の1つです。
- 医療レーザー脱毛は、1996年アメリカで開発された革命的な脱毛方法です。
- 現在アメリカやヨーロッパで、脱毛方法といえば、医療レーザー脱毛が最も優れていると認知されています。
- 医療レーザー脱毛は、医療機関でのみ認められている脱毛方法です。
- 医療レーザー脱毛は、皮下に埋もれている発毛中枢を安全・確実に、そしてアッという間に消滅させます。
- 医療レーザー脱毛は毛根の組織に反応して毛乳頭を消滅させるので、永久脱毛が可能です。
- なんといっても医療レーザー脱毛は、ムダ毛の長さがどのような状態でも脱毛が可能です。
- 医療レーザー脱毛は痛みがなく、2カ月に1回、わずか3～5回の治療で脱毛が終了します。
- 従来の方法（電気針脱毛）に比べて、医療レーザー脱毛は低料金です。
- 医療レーザー脱毛なら、体毛が濃い、多いなどといった状態にかかわらず、ムダ毛のないスベスベの肌になります。
- 医療レーザー脱毛なら、まとめて瞬間脱毛が可能です。
- 今度こそ、医療レーザー脱毛でムダ毛のない、スベスベな肌を手に入れてください。
- 他の方法で脱毛途中の方も、お気軽にご相談ください。

（以上、目次より）

## Part 2 ‖ 人気の医療レーザー脱毛

■ヒゲをなくしてすっきりフェイス
- 濃いヒゲも、わずか3～5回でサッパリとした肌になります。
- ヒゲ剃り後の青いポツポツにも悩むことはありません。
- 毎日痛い思いをしてヒゲを剃る必要もなくなります。

■とても濃い体毛ともサヨナラ
- モジャモジャとした胸毛もスッキリ、サッパリします。
- ヘソ周辺のムダ毛もキレイになります。
- ゴワゴワしたスネ毛に悩む必要はありません。
- 手の甲もスベスベになります。

（以上、目次より）

## Part 3 ‖ 全身のあらゆる部分の脱毛が可能

■うれしい！永久脱毛が可能
- 痛みもなく、安全・確実・清潔。そして、永久にムダ毛の悩みから解放されます。
- 脱毛が広い範囲におよぶ脚も、医療レーザー脱毛ならわずか3～5回で終了します。
- カミソリ負けをおこした肌も、医療レーザー脱毛で、脱毛と同時にスベスベの肌になります。

■医療レーザー脱毛なら全身どこでも脱毛可能
- ひじ下や二の腕も、医療レーザー脱毛で永久脱毛できます。
- 医療レーザー脱毛なら、全身どこでも脱毛できます。
- 医療レーザー脱毛は、ご希望により、濃い部分を全て脱毛することなく、ほどよく薄くすることも可能です。

（以上、目次より）

## Part 4 ‖ 診察室から

■ご相談
- 神奈川美容外科クリニックは、年中無休で朝9時から夜9時まで診療していますので、ご都合に合わせて来院日をご予約ください。

■ご来院
- 明るく清潔感あふれる雰囲気のクリニックですので、気分もリラックスしていただけます。

■カウンセリング
- カウンセリングルームにて、専門の医師があなたの気になる部分について、じっくりとご相談に応じます。

■医療レーザー脱毛開始
- 医療レーザー脱毛は安全かつ短時間に終了し、副作用もありませんからご安心ください。

■医療レーザー脱毛後
- 治療当日よりシャワーが可能です。

（以上、目次より）

## Part 5 ‖ 医療レーザー脱毛Q&A

■すぐわかる！ここが知りたいワンポイント

Q.医療レーザー脱毛は痛くありませんか？
A.医療レーザーは毛根のみに作用するため、痛みはありません。

Q.何回ぐらいで脱毛は終了しますか？
A.脱毛したい部分や毛の太さ、密集度などによって異なってきますが、3～5回程度で脱毛完了です。もちろん、1回でご満足いただける場合もあります。ただし、濃いヒゲなどは数回の治療が必要になるケースもあります。

Q.医療レーザー脱毛の安全性は？
A.神奈川美容外科クリニックでは、医療脱毛専用に開発されたアレキサンドライトレーザーを使用していますので、人体には無害です。また、副作用の心配もありません。

Q.体のどの部分が脱毛可能ですか？
A.医療レーザー脱毛はウブ毛などを含め、全身のあらゆる部分の脱毛が可能です。「脱毛できないのでは？」と気にされているところがありましたら、ぜひご相談ください。

Q.費用を教えてください。
A.主な部分の1回目の費用についてですが、口ひげ8万円、アゴひげ20万円～、両ワキ15万円、ビキニライン10万円、両腕（手首からひじまで・二の腕）各18万円、両脚（ひざ下）30万円になります。2回目は1回目の半額、3回目以降になってもさらに割引になります。安心できる医療クレジットもご用意していますので、お気軽にお尋ねください。

（以上、目次より）

## Part 6 ‖ 体験者からの喜びの声

■医療レーザー脱毛は僕にとって朗報だった！
- 濃いヒゲを薄くしたら、女性にモテモテです。
- コンプレックスだった胸毛もすっきりしました。

（以上、目次より）

## Part 7 ‖ 信頼できるクリニック選び

■満足する効果を得るキーポイントはクリニック選びにある
- 日本でもトップクラスを誇る医療技術と最新の医療設備、患者さんの立場にたった医療システムにより、安全で納得いただける治療を行っています。
- 神奈川美容外科クリニックには、美容外科、形成外科、ヒフ科、麻酔科のそれぞれに医師が在籍しています。つまり、私たちはある一分野に片寄ることなく、冷静かつ正確な診察と手術が可能なのです。
- 神奈川美容外科クリニックの医師団は全員プロフェッショナルとしての誇りをもち、定期的に行われる数々のミーティングを通して、お互いのレベルアップにたゆまぬ努力を重ねています。
- 美容外科手術の経験のなかで得られた貴重な知識と技術を、広く医学界の発展に役立てようと、各学会にて研究発表を行い、高い評価をいただいています。
- 「早く受けたいけれどまとまった費用が今はなくて…」という方のために、秘密厳守の医療クレジットがあります。頭金なし、審査なし、保証人不要でお支払いは翌月末からです。
- 「他の脱毛治療を受けたもののどうしても満足できない」という方は、深刻に悩む前にぜひ相談にいらしてください。ご希望にそえるよう、神奈川美容外科クリニックは全力で対処いたします。

（以上、目次より）





**神奈川美容外科クリニックの**
**よくわかる医療レーザー脱毛**
●新書判 ●128頁 ●定価840円（税込）
●著者／山子大助・高橋金男・伊沢克巳・吉種克之・臼井麻美
●発行／
株式会社 ぶんか社
〒102-8405 東京都千代田区一番町29-6 Tel.03-3222-5115（出版営業部）


Beauty forever 神奈川美容外科クリニック

フリーダイヤル式無料チャンネル電話情報提供相談システム
0120-566929

全国共通24時間無料相談フリーダイヤル
0120-037929

インターネットホームページアドレス・・・► http://www.k-c.co.jp/l-epi/m/

渋谷本院・横浜・札幌・仙台・新潟・高崎・水戸・大宮・西船橋・池袋・静岡・名古屋・大阪・岡山・広島・北九州・福岡・熊本
**新宿**／東京都新宿区新宿 3-1-1 世界堂ビル7F

# 締め切りは8月28日 当日消印有効だョ! じゅげむ プレゼント&アンケート

毎日けだるい日々が続きますネ。みなさんは快適な夏休みをとれて(計画して)ますか。ぼくら編集部の愉快な仲間たちは、仲良くみんなで…くすん。さぁ、暑さに負けずがんばろう

# PRESENT

※当選者の発表は10月号にて

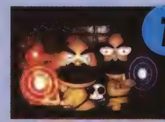
PlayStation・NINTENDO64・SEGASATURN
毎月当たるハード&ソフト

## ハードだよん よりどりみどり

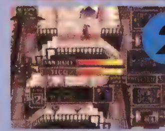
ハードは毎月3機種を!

毎月の「じゅげむセレクション」から
今月のソフト

**ガンバァール**
(提供/ナムコ)
3名様



**トラップガンナー**
(提供/アトラス)
3名様



SEGASATURN 1名様 / NINTENDO64 1名様 / PlayStation 1名様



### 「LD『機動戦士ガンダム メモリアルボックスPart-1』」発売記念テレカ

5名様
劇場版では見ることのできなかったエピソードが時代とともに甦る!! ガンダム生誕20周年記念企画として8月1日にLD-BOXが発売。これを記念して(提供/バンダイビジュアル(株))



### 山口リエ シングルCD『スクーター』

5名様
今夏のミュージカル「アルプスの少女・ハイジ」の主演も決まっているリエちゃん。ファン待望のシングル発売を記念して(提供/芸映プロダクション)



### 『シャドウタワー』ソフト、ポスター、テレカ

各5名様
シビアなゲーム性がゲーム好き唸らせる『シャドウタワー』のグッズを(提供/フロムソフトウェア)



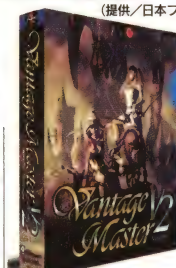
### 映画『ニルヴァーナ』ご招待券

10組20名様
ニルヴァーナと呼ばれるゲームの世界を舞台に混沌とした未来社会を背景に描いたSFムービーの招待券を(提供/K2エンタテインメント)



### Win95用ソフト『ヴァンテージマスターV2』

3名様
前作『ヴァンテージマスター』がネット対応になって登場。マップも新しくなりよりスリリングなバトルが楽しめる
(提供/日本ファルコム)



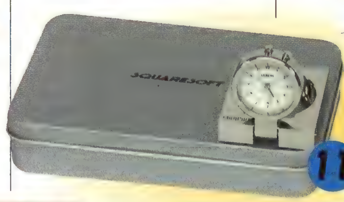
### 『なる本[ゲームクリエイター]』

5名様
最近の小学生はゲームクリエイターへの憧れがあるらしいのだけれど、そんなクリエイターの仕事やなるための情報が満載の本を (提供/週刊住宅新聞社)



### 『ファイナルファンタジーVIII』オリジナルウォッチ

3名様
いよいよ始動した『FFVIII』。これを眺めながら発売までをカウントダウンする?(提供/スクウェア)



### 『SKI AIR MIX』特製スキーウェア&テレカ

それぞれ1名様と3名様
夏だけどスキー、夏だけどスキーウェアってことで、モーグルもできる『SKI AIR MIX』のグッズを(提供/キッド)



### WIN95用ソフト『ふらが』

3名様
インターネットで大人気の『Flower Garden』がパワーアップして登場。一風変わったオチものパズルをどうぞ(提供/ジィスクライフサポート)



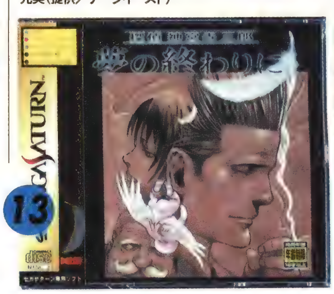
### PS用体験版ソフト『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』

30名様
人気シリーズの『餓狼~』に新作登場。略して"ドンマイ"の体験版を(提供/SNK)



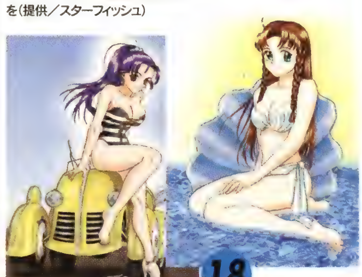
### SS版ソフト『神宮寺三郎 夢の終わりに』

3名様
PS版も好調な『神宮寺』。SS版では事件簿が増えて面白さ充実(提供/データイースト)



### 『劇団シミュレーション フルハウス』トレカ

10名様
劇団の練習生を育てるシミュレーションゲーム。このトレカで貴方だけのスターを(提供/スターフィッシュ)



### SS版ソフト『悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~』

3名様
『ドラキュラ』ファンに待望のSS版が登場。ムチさばきもクぅ~ル(提供/コナミ)



### 『カクテルハーモニー』特製キーホルダー

5名様
ワインのつぎはカクテルだぁ。『カクテルハーモニー』で勉強して、カクテルに酔えッ(提供/アストロール)



郵便はがき

料金受取人払
新宿北局承認
794
差出有効期間
平成11年7月
29日まで
切手をはらずに
お出しください。

169-8790
158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2
ゲームカレッジ
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

●住所(フリガナ) 〒( − ) 都道府県
●電話番号 ( ) ー
●氏名(フリガナ)
●生年月日 S 年 月 日
●性別 □男 □女
●出身校 立 学校 科 年卒業 年卒業
●職業 ●年令 才

パンフレット無料請求ハガキ

'98じゅげむ9月号 000199A-51

---

料金受取人払
芝局承認
1241
差出有効期間
平成10年12月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

郵便はがき

105-8790
273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部 行

105 8790 273

## 待つ!投稿! GEM団5!他

□五劫のすり切れ(200字程度) □アーケードに吠えろ
□ボイオピ/『ゲームをやめようと思った瞬間』 □オレゲー
□その他 ( )

都道府県 ● 名前
ペンネームは7文字まで

じゅげむ 98年9月

---

料金受取人払
芝局承認
1242
差出有効期間
平成10年12月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

郵便はがき

105-8790
273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部
GOO BOO係 行

105 8790 273

## 『みじん斬り』『XI[Sái]』についてにご協力下さい

Q1 『XI』以外に、PS・SSのパズルゲームを買ったことがありますか?
□なし □あり ( ) 本

Q2 一番好きなモードとその理由は? □エンドレス □タイムリミット □エキシビジョン □バトル □ウォーズ □パズル
理由 ( )

Q3 あなたのプレイはどのタイプ?
□積み込みチェイン □アドリブチェイン □揃えるだけで精一杯

Q4 あなたのチェイン自己最高記録は? ( ) チェイン

Q5 ギャラリーは何枚まで出しましたか? また一番好きな絵は?
( ) 枚 好きな絵 ( )

Q6 『XI』のキャラや要素の中で、一番気に入っているものと、その理由は?
例・AQUIちゃんの踊り
理由 ( )

Q7 これから『XI』を遊ぶ人に向けて、早く上達するコツを教えて下さい。
( )

Q8 『XI』を遊んでいた時に起こった、面白いエピソードを教えて下さい。
( )

都道府県 ● 名前
ペンネームは7文字まで

じゅげむ 98年9月

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

**Q1.**

**下記より、興味のある講座をお選びください。**
（一番興味のある講座に1 次に興味のある講座に2とご記入下さい）

全日制
□ゲームクリエイター専攻 □CGクリエイター専攻
□ゲームプランナー専攻 □ゲームプログラマー専攻
□シナリオライター専攻 □サウンドクリエイター専攻
□CGアニメーター専攻 □CGデザイン専攻

夜間部
□3DCGアニメーション Softimage マスターコース
□3DCGアニメーション LIGHTWAVE マスターコース
□ゲーム企画 プロデュース塾
□プログラマー養成講座
□CD-ROMクリエイター講座
□グラフィックス キャラクターデザイン講座
□Macintosh キャラクターデザイン講座
□Windows キャラクターデザイン講座
□フィギュア製作マスターコース
□グラフィックモデラー講座
□声優・ナレーター養成講座
□シナリオ・マンガ原作者 養成講座
□デジタルサウンドクリエイター（Macintosh）講座

**Q2.** **通学を希望される校舎はどこですか？**
□仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

**Q3.** **学校見学は希望されますか？**
□はい（ 月 日） □検討中

**ご友人で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。**

| | | | |
|---|---|---|---|
| フリガナ 住所 | 〒 | TEL | （ ） |
| フリガナ 氏名 | | 生年月日 | S 年 月 日生 才 |

## Let's! GOO! BOO!

### GooBooの書き方＆システムのご説明

下記のソフトに対するGooBooを中心に集めていますが、他のソフトでもかまいません。書き方は自由。GOO!かBOO!どちらかお選びください。具体的な意見は掲載率がグ～ンとup!

番号［ ］またはソフト名［ ］

□GOO! □BOO!

番号［ ］またはソフト名［ ］

□GOO! □BOO!

番号［ ］またはソフト名［ ］

□GOO! □BOO!

1 アンジェリークデュエット 2 オーバーブラッド2 3 3D格闘ツクール 4 ジングルキャッツ
5 スターオーシャンThe Second Story 6 F-ZERO X 7 DIABLO 8 蒼天の白き神の座
9 b.l.u.e. Legend of water 10 シルエットミラージュ ～リプログラムドホープ～ …他

プレゼントの送り先をお書きください

●氏名（フリガナ） ●性別 □男 □女 ●希望プレゼント 番号

●住所 〒

●電話番号（ ） - ●Fax.（ ） -

ご協力ありがとうございました

## 読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームはどのくらいの頻度で遊びますか？
Q2 じゅげむの購入状況は？
Q3 買う前に興味を引かれた記事は？ 〈企画〉 〈ソフト〉 〈連載〉
Q4 読んでみておもしろかった記事は？ 〈企画〉 〈ソフト〉 〈連載〉
Q5 読んでみてつまらなかった記事は？ 〈企画〉 〈ソフト〉 〈連載〉
Q6 読んでみて買いたくなったソフトは？ 〈企画〉 〈ソフト〉 〈連載〉
Q7 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください
Q8 過去1カ月間で何本のゲームソフトを買いましたか SS 本 PS 本 N64 本 PC 本
Q9 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？
Q10 あなたは自分のことを何ユーザーだと思いますか？
Q11 じゅげむ以外によく読むゲーム雑誌を3つあげてください
Q12 以下の機種で発売を楽しみにしているゲームソフトをひとつお答えください
【タイトル】 【ハード】（○で囲む） N64 SS PS GB SFC DC
Q13 「じゅげむ」へご意見をお寄せください

今月のじゅげむは100点満点で（ ）点

●氏名（フリガナ） ●性別 □男 □女 ●お誕生日 □昭和 □平成 年 月 日生（ ）歳

●住所 〒

●電話番号（ ） - ●Fax.（ ） -

●職業・学校 番号 1.小学生 2.中学生 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 12.その他

●希望プレゼント 番号 ●電話やFAXなどの取材に □応じてもいい □応じたくない

ご協力ありがとうございました

# アンケート —— このアンケートに答えればプレゼントがもらえるかも

（このページの右側にあるハガキを使ってください。）

**Q1** テレビゲームは、どのくらいの頻度で遊びますか？
01 毎日
02 週に3～4日
03 週に1日
04 月に1～3日
05 それ以下

**Q2** 『じゅげむ』をどのようにお求めになっていますか？
01 毎号買っている
02 時々買っている
03 初めて買った

**Q3** 今月号を購入する際、どの記事に興味を引かれましたか？（リストを見て答えてください。複数解答可）

**Q4・Q5** 読後おもしろかった記事、つまらなかった記事をリストの中から選んでください。（複数解答可）

**Q6** 読後ソフトを買いたくなった記事はどれですか？（リストの中から選んでください。複数解答可）

**Q7** 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください。（以下の機種名の中からお答え下さい）
＜機種＞
01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 ゲームボーイ
06 3DO
07 PC—FX
08 ネオジオ
09 ネオジオCD/CDZ
10 PC98シリーズ
11 マッキントッシュ
12 WINDOWSマシン
13 その他

**Q8** 過去1カ月間で何本ゲームソフトを買いましたか？ハード別に本数でお答えください。
（PS＝プレイステーション、SS＝サターン、N64＝NINTENDO64、GB＝ゲームボーイ、SFC＝スーパーファミコン、PC＝パソコン）

**Q9** 1ヵ月間にゲームソフトにいくらぐらい使いますか？
01 まったく使わなかった
02 500円～3000円
03 4000円～10000円
04 11000円～15000円
05 16000円～20000円
06 21000円～30000円
07 それ以上

**Q10** あなたは自分のことを何ユーザーだと思いますか？
01 初心者
02 中級者（ライトユーザー）
03 上級者（ヘヴィーユーザー）

**Q11** よく読むゲーム雑誌を3つあげてください（複数回答可）
01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 ファミマガ64
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃NINTENDO64
07 電撃プレイステーション
08 電撃G'sマガジン
09 電撃SEGA SATURN
10 プレイステーションマガジン
11 THE プレイステーション
12 ハイパープレイステーション
13 ファミ通PS
14 サターンマガジン
15 サターンファン
16 GREAT SATURN Z
17 ゲーメスト
18 Game Walker
19 ゲーム批評
20 その他

**QUESTION**

記事リスト
＜企画＞
01 40の趣味から探す面白いゲーム
02 夏休みはオリジナルゲームをつくろう
03 美少年ゲームの密かな愉しみ
04 ゲームのこわい話
＜ソフト＞
01 初公開!!ドラゴンクエストⅦ
02 ドリームキャスト[COUNT DOWN!!]
03 『Dの食卓2』
04 中村光一が語る サウンドノベル進化論
05 特報!!「スクウェア」夏の超新作
06 大人のためのポケモンスタジアム
07 『DEEP FEAR』
08 『ALIVE』
09 かなりイイできドラクエモンスター
10 バッケンローダー
11 メリーメントキャリングキャラバン
12 ASTRO NOKA
13 DRAGON SEEDS
14 SDガンダム G GENERATION
15 トラップガンナー
16 クレイマンクレイマン2
17 パチスロ完全攻略
18 ガンバァール
＜連載＞
01 じゅげむの1本！『影牢～刻命館 真章～』
02 Cross G 松本梨香
03 新世紀のヒロインたち
04 じゅげむDATA BANK
05 じゅげむNEWS PRESS
06 プレイステーションのある暮らし
07 SATURN LIFE
08 D2タイムズ
09 こなみパラダイス
10 サクラ大戦2「帝都スポオツ」
11 デコトラ ら・い・ふ
12 ポケカメ電撃作戦
13 小林真文のあの方と私
14 飯野賢治の世界ふらふら日記
15 岡本吉起のきまぐれらくがき帖
16 GEM団5
17 技辞典
18 BOOKS・CD・イベントガイド
19 ゲーム天気予報
20 先取り！GAME情報局
21 今月のゲームカタログ
22 注目ソフトピックアップ
23 GooBooレビュー
24 ソフトみじん斬り
25 ぱそじゅげEX
26 アーケードに吠えろ！
27 エロティカ・ヘブン！
28 じゅげむプレゼント&アンケート
29 欄外投稿 五劫のすり切れ
30 行ってみた！聞いてみた！ NECホームエレクトロニクスの巻

●『じゅげむ』のはみだしコーナー"五劫のすり切れ"、読者投稿ページ"GEM団"にご応募ください！裏技も大歓迎！

## 7月号「毎月当たるハード&ソフト」当選者発表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | DEEP FEAR | | 3名 |
| | （栃木県） | 蓮実伸子 | |
| | （徳島県） | 嘉勢山和恵 | |
| | （山口県） | 山根哲彦 | |
| 2 | 花火 | | 3名 |
| | （千葉県） | 保利由紀 | |
| | （神奈川県） | 針生祥巨 | |
| | （山梨県） | 高坂仁美 | |
| 3 | PlayStation | | 1名 |
| | （千葉県） | 西村美香 | |
| 4 | NINTENDO64 | | 1名 |
| | （兵庫県） | 山口己代 | |
| 5 | SEGASATURN | | 1名 |
| | （埼玉県） | 岡田大輝 | |

（敬称略）

※その他の賞品の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます

# Next Issue

## じゅげむ10月号は8月29日(土)発売！

●今年の夏はラブ・アフェアーで思い出がいっぱい
**ゲーム de デート♥♥♥**

●ゲームグッズ総結集
**物欲ブギ Autumn Collection**

●それは尊くかけがえのないゲーマーの軌跡
**ゲーム世界遺産PartⅡ**

●発表!! FFアカデミー賞、授賞作は…!?
**絶好調!! ファイナルファンタジー特集**

シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮／封神演義／メタルギア ソリッド／DEBUT 21／ドラゴンクエストモンスターズ／センチメンタルジャーニー／ミリオンクラシック／NAVIT／ビートマニア／ダービースタリオン98／猫侍／エンドセクター／DESTREGA／機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years　and more...

**より面白く、より役立つ「大人のゲーム誌」を目指して、『じゅげむ』は変わり続けます！**

じゅげむも新時代に突入!!
読者が本当に面白いゲームを選べるよう、探せるようにより充実させていきます。
毎号欠かさず読んでね!!

**【読者のGooBoo大募集！】**
読者のナマ声掲載もさらに強化。キミの声が『じゅげむ』を作る！
実際にプレイしてみて感じた、そのゲームのいいトコ悪いトコ、どしどしコメント送ってください。今月のソフト・カタログで取り上げたタイトルについては特に歓迎！ 上のアンケートのリスト＜ソフト記事＞の10～18までの番号を中からタイトル選び、GooBoo投稿用ハガキに記入の上、送ってください。お待ちしてます！

## 『五劫のすり切れ』『GEM団5』 投稿大募集!!

情報ページの大人気欄外コーナー投稿募集中。『すり切れ』は笑えるエピソード、ちょっといい話など、ゲームにまつわる小ネタを。
『GEM団5』はボイオピ、オレゲー、フリーのるつぼ、知りたいことやってほしいことなんでもドッシドシご応募ください。

**ニフティサーブからの応募**　「GO SFULABO」と入力して「Futurelabo.station」にアクセス。「4.データライブラリ」内にある「3.募集してます-『じゅげむ』五劫のすり切れ」に、アップロードするだけ！詳しくは「Futurelabo.station」の概要を読んでください。

**じゅげむホームページからの応募**　「じゅげむon LINE」【http://www.recruit.co.jp/jugemu/】にアクセスして、「じゅげむに投稿しよう!投稿コーナー」をクリック。「五劫のすり切れ」専用フォームに入力の上、投稿してください。

もちろん、右のアンケートハガキや官製ハガキでの応募も受け付け中。ネタはペンネーム込みの150文字以内で。ドシドシ応募待ってま～ッス♥

## リクルートの情報誌の次号告知が無料でFAXやインターネットでご覧になれます！

首都圏発行の19種類の情報誌について、現在発売号の特集や内容、次号告知を紹介しています。ぜひご利用ください。
●インターネット：リクルートマガジンプラザ【http://www.recruit.co.jp/mplaza】　●FAX：リクルート情報FAXサービス【03-3576-9430】

※8月号『じゅげむの1本！～XI［sai］』の記事において、以下の表記が抜けておりました。
ここにお詫びして訂正いたします。撮影協力：博品館TOY PARK

## 編・集・後・記

武蔵伝についてくるFF8の体験版。編集部メンバー全員で（凄く）盛り上がったらしい。まだ体験していないのは、私のみ。「かなり面白いですよ～」との声を聞き、ちょっと悔しい。一刻も早くやらなければ（ヨッシー）

麻雀がブームです。ネットも流行ってるようだし、朝まで麻雀番組も人気のようだし、じゅげむ杯「ワールドカップ」も終わったし。でもポンしてリーチする人がいるくらいのレベルなのだ。ウーム　（成田）

とほほＫは今号での登場が最後。創刊から40冊目でお別れです。メーカー、読者、スタッフの皆々様、いろいろとありがとうございました。これからもじゅげむをよろしくお願いし～ま～す（とほほＫ）

ワールドカップもフランスの優勝で幕を閉じました。開催国が優勝という一番美しい形だったかなぁと思います。2002年の日本も優勝とは言いませんが決勝トーナメントには出てほしいなぁ　（ちゃかい）

最近ファッティーなワタクシ。ココ1年で3キロも太ってしまった。皮下脂肪率も増大中。「幸せ太り」ってよく言われるんだけど、家では夕飯をほとんど食べたことがありません。新婚って……（小島）

京都が好き。お気に入りは錦市場→京極→祇園のコンボ。追加技で東本願寺の朝の説教とトロッコ電車があれば大満足 !! でも、鴨川を見ると、一人旅をちと後悔。ねぇ、いっしょに京都にいかない？（福助）

サッカーが終わってなんとなく世の中が静かになってませんか？ でもボクの中ではもうひとつのフットボールが始まろうとしています。日本ではいまひとつパッとしないアメフトなんですけどね…　（ハル）

きっとこの本が出てる頃には、どこかの海で過ごしているはず。なぜ海にいるかというと、新しい人生をスタートさせたから。いままでお世話になった皆さま、ありがとうございました（イッチー）


## STAFF

Publisher & Editor-in-Chief
芳原世幸

Sub Editor-in-Chief
香月正夫

Mook-Desk
高山正寛

Editors
酒井宏明
小島幸博
森　思朗
飯塚　哲
福田和宏
吉田治幸
増岡真理

Media Planning Manager
高橋信太郎

Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
堀内麻紀
市川　剛
青木　充

Creative Staff
成田　聖
富永婦時子

Plannning Staff
村上秀都

Sales & Promotion
石正裕一
鈴木泰博

Writing Staffs
●株式会社レッカ社
中田宏之
森富士夫
白石洋介
鈴木康道
堀野和宏
鈴木和人
関屋智子
東山崎幸治
松木えりか
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
井上淳一
遠藤英樹
大岡まさひ
勝見正克
加藤明洋
城戸芳充
小林宗明
小林康之
佐伯憲司
里田実彦
志田英邦
内藤みか
直井裕太
根本康広
長谷川泰
前川陽子
元宮秀介
山田　功
横山智彦

Art Director
坪井　碇(BGS)

Designers
●バナナグローブスタジオ
白鯛雅子
中西知子
田中由美
遠山　実
橋本謙太郎
萩原真理子
後藤明弘
株式会社OURS
佐野哲次
岡庭ひとみ
佐藤レイ子
ドンドン大嶋
木下雅子
石割　智


## じゅげむ予約購読&バックナンバーのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。書店がご不便な方は本誌をご自宅まで配送いたします。
予約購読は、1～12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。(お申し込みの前に在庫をお問い合わせください)
料金は1冊につき、定価+送料100円です。
5月号まで：定価480円+100円で580円(2冊なら1160円)
6月号より：定価490円+100円で590円となります。

電話一本でリクルートの全国の情報誌を、ご自宅までお届けします。

●お支払い方法
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送後、振込案内をお送りいたします）

●お申し込み方法
電話／フリーダイヤル　0120-022-844　月～金(祝休)10:00～17:30
インターネット／　http://www/recruit.co.jp/mplaza　リクルートマガジンプラザ

ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな　2.送付先住所（詳しく）　3.電話番号
4.雑誌名　5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便為替）
7.カード番号（16桁）8.有効期限（年月）9.カード名義
※7～9はカード払いご希望の場合
送り先／〒105-0021　東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル
(株)リクルート 予約購読係

●お問い合わせは、フリーダイヤル　0120-022-844　月～金(祝休)10:00～17:30



燃えたぜっ。
©1997 Sony Computer Entertainment Europe
( a division of Sony Electronic Publishing Limited ) All rights reserved.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
カイカン！火消しアクション
〈ファイヤーパニック〉
ファイヤーパニック
～マックのレスキュー大作戦～
PlayStation
SCPS-10055
NOW ON SALE!!
火がボワーッときたのをジョワーッと消して、
ロボットがババーンときたのを
ボボーンといくんです。わかった？
標準価格5,800円（税抜）SCPS-10055

じゅげむ 1998 9
平成10年9月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻10号 通巻42号
編集・発行人 芳原世幸
発行・発売●リクルート 〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
広告局●03-5472-8414 編集局●03-5472-8412
販売局●03-3575-6158
定価490円 本体467円




デジキューブ 最新ラインアップ



DIABLO
RPG
好評販売中／5,800円



Brave Fencer 武蔵伝
アクションRPG
好評販売中／6,800円
©1998 スクウェア



OverBlood 2
アドベンチャー
好評販売中／6,800円
©1998 Riverhillsoft Inc.



スターオーシャン セカンドストーリー
RPG
7月30日販売開始予定／6,800円
©tri-Ace Inc.・LINKS・恋緒みなと・ENIX 1998



ボスの課題をクリアする秘訣など、
データ満載!
君だけのオリジナル花火を打ち上げよう!

**魔法公認 花火 夜空の攻略本**
**～創ろう! 光のシンフォニー～**
**好評発売中**

本体価格／1,100円（税別）

※お求めは、全国書店にて

**ゲーム買うなら、コンビニだ。**

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。



株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館
03-3444-5700（代）

雑誌05107-9 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷
T1105107090493

じゅげむ

1998 9

●特報「スクウェア」夏の超新作

●緊急発表ドラゴンクエストVII

RECRUIT